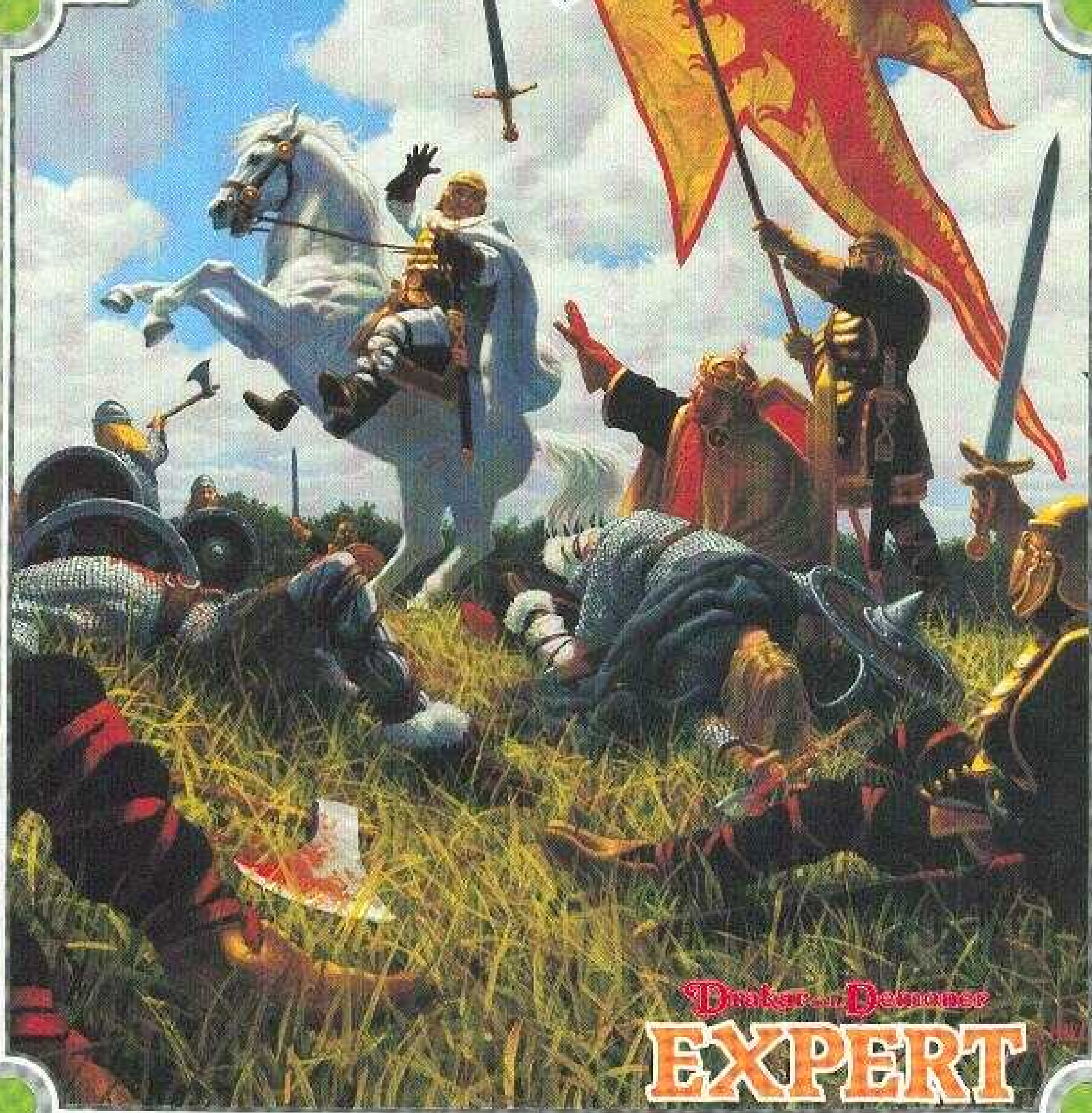
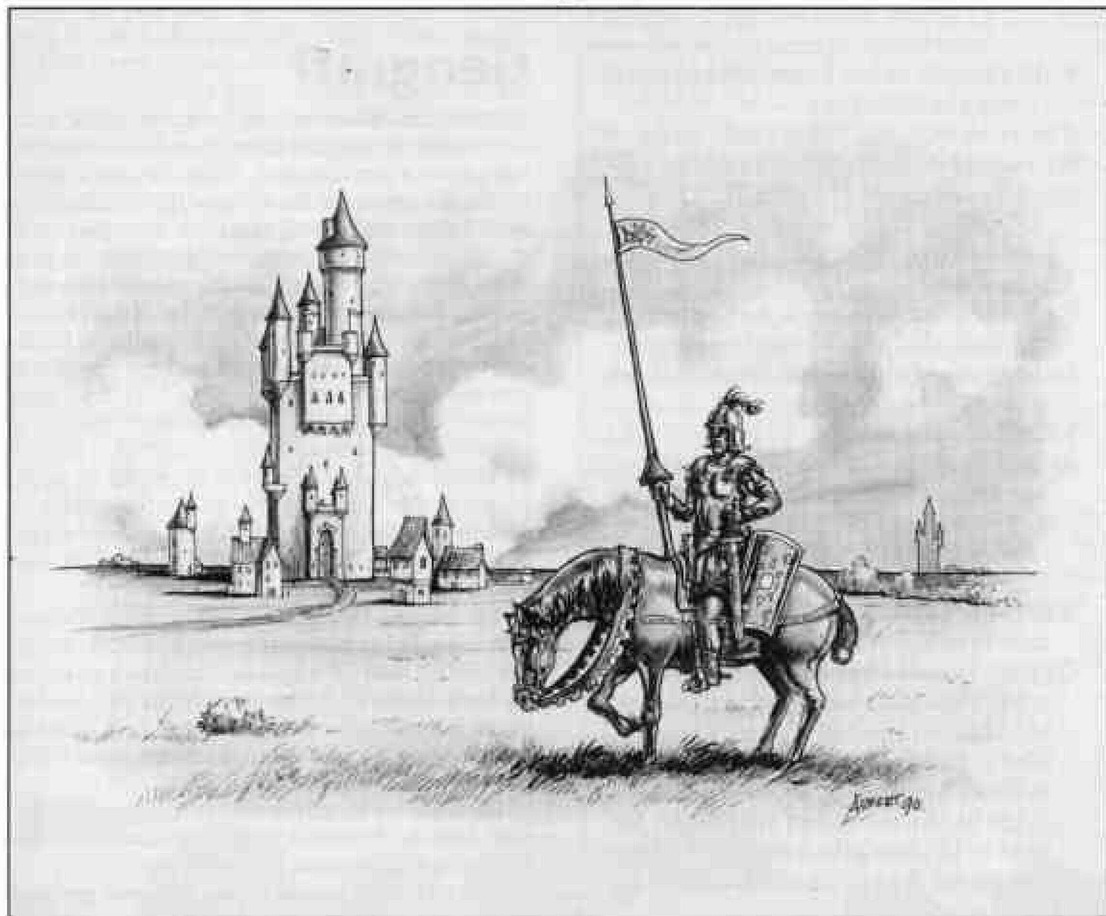
EREB ALTOR

Magilre



Magilre



Konstruktion:
Theodor Paues

Redigering, altorisering:
Olle Sahlin

Illustrationer:
Thomas Arfert

Omslag:
Greg Hildebrandt

Kartor:
Håkan Ackegård, Nils Gulliksson

Grafisk form &. original:
Håkan Ackegård

Produktion:
Nils Gulliksson

Tryck:
Tryckproduktion,
Västerås 1990

Magilre

Folkmängd: cirka 1.800.000 invånare (enbart människor)
Yta: cirka 225.000 kvadratkilometer
Huvudstad: Munzga (ca 36.000)
Statsöverhuvud: Cerebuz II, "Långnäsa" kallad
Styrelseform: monarki med självstyrande adel
Exportvaror: vete, majs, torkad och saltad fisk, skaldjur (främst musslor)
Importvaror: allt utom livsmedel och timmer
Välstånd: mycket rikt
Armé: liten fast armé under kungen, samt mindre styrkor som upprätthålls av respektive adelsman, allt till kungens förfogande; medelstark flotta för kustförsvar
Religion: Den lysande vägen dominerar helt men har en svag ställning
Övrigt: Magilre har en av kontinentens mest homogena befolkningar; talekonsten har en speciell ställning i landet; Moril Dilaz är en av Erebs största städer med cirka 48.000 invånare; Låga linjen, ett nät av spårvägar, förbinder landets alla delar med varandra på ett för kontinenten unikt sätt.

Om du använder Ereb Altor-boxen och vill ha en rimligare befolkningstäthet på kontinenten föreslår vi att du lägger till en nolla till varje landsbefolkning, dock inte till städernas. Så som uppgifterna står nu har Ereb en befolkning på cirka 2,5 miljoner människor, ankor och halvlängdsmän. Alver, dvärgar och svartfolk är så gott som oräknade. Det borde rimligen vara minst det tiodubbla om inte landsbygden ska vara helt avfolkad. För Magilre, ett av Erebs mest tätbefolkade länder, har inga siffror publicerats tidigare, så de behöver inte revideras.

Geografi

Magilre kan utan Överdrift beskrivas på följande satt: landet är så platt att en pannkaka framstår som rena alplandskapet. Åkrarna skiljs åt av smala skogsremsor för att inte jorden ska blåsa bort. I vissa områden finns dock inte någon tillstymmelse till skog kvar, och det finns ett talesätt i de trakterna som hävdar att om man ställer sig på en sten kan man se minst sju grevskap.

Byarna, som dominerar större delen av inlandet, ligger som navet i ett hjul med den uppodlade marken i strängar likt ekrarna bort från byns centrum. Landsbygden är sedan några hundra år uppskiftad, men trots detta bor de flesta i byarna då större delen av bondebefolkningen är egendomslös. Att kalla magillerna egendomslösa är dock inte helt sant, var och en äger sitt hus och sin egen trädgård, men utför dagsverken åt den lokale baronen.

Längst in i landet, mot gränsen till Klomellien, övergår landskapet i mjukt kuperade kullar och till och med till något som kanske kan kallas för berg. Detta är Klomellerbergens västra utlöpare. Bergsknallarna ar förvisso inte särskilt höga, men ar å andra sidan mycket branta, vilket gör området svårforcerat.

De flesta av Magilres städer ligger vid sydkusten, men det finns en handfull i inlandet som har utvecklats som centra för jordbruket.

Det enda som bryter av landskapets platthet är de mångtaliga borgarna. Magillerna har utvecklat en byggnadsstil som tycks utgå från en protest mot själva landskapet; allt byggs i så många våningar som möjligt. Baronernas borgar reser sig mot skyn i form av smäckra torn; böndernas bostäder har både två och tre våningar, men är för den skull inte särskilt mycket större till ytan än på andra platser runt om Ereb Altor.

Efronzink

Efronzink, eller Efrons göl, är ett omfattande träsk- och gungflyområde i det inre av landet, strax väster om Klomellerbergens sista små bergsknallar. Trots livliga utdikningsförsök har området hittills trotsat alla erövringsförsök. Djurlivet i Efrons göl är rikt och i ett par fall

unikt. En variant av ziploditerna, Magilres enda helt egna djurart, de väldiga träskziploditerna, finns här i stor rikedom.

Träsket är en favorittillflyktsort för oliktänkande, eremiter, ovanliga kulter som inte tolereras av Den lysande vägen, och bönder som vill dryga ut kosthållet med lite jakt vid sidan om.

Nordkusten

Hela Magilre lutar mycket svagt, vilket gör att kusten i norr slutar i ett tvärstup, som mest 60 meter högt. Längs Hämma oka, Höga kusten, som sträckan kallas, har fiskebefolkningen huggit ut trappor ner till stranden där båtarna ligger uppdragna.

På en hel del ställen finns bosättningar som har huggits in i naturliga hålrum strax under klippkanten, ursprungligen till skydd mot de vilda elefantinerna som ännu finns i stor mängd i norr.

Spårvägen

En dvärgisk innovation som har kommit att betyda mycket för Magilre är det omfattande nätet av ziploditdragna spårvagnar. Godmodiga trögziploditer lunkar fram med långa räckor av enkla vagnar och snabba hästar jagar fram med eleganta privatvagnar på skenor av hårdträ. Priset varierar stort beroende på åkkomfort, från några kopparfogar per mil till 40-50 silverfogar per mil for de mest luxuösa vagnarna. Det är möjligt att hyra enstaka vagnar som kopplas till de ordinarie, tidtabellsbundna turerna.

Djurliv

Familjen ziploditer består av fyra distinkt olika arter. De största är träskziploditerna i det inre av Efronzink, som kan bli så stora som 80-90 ton.

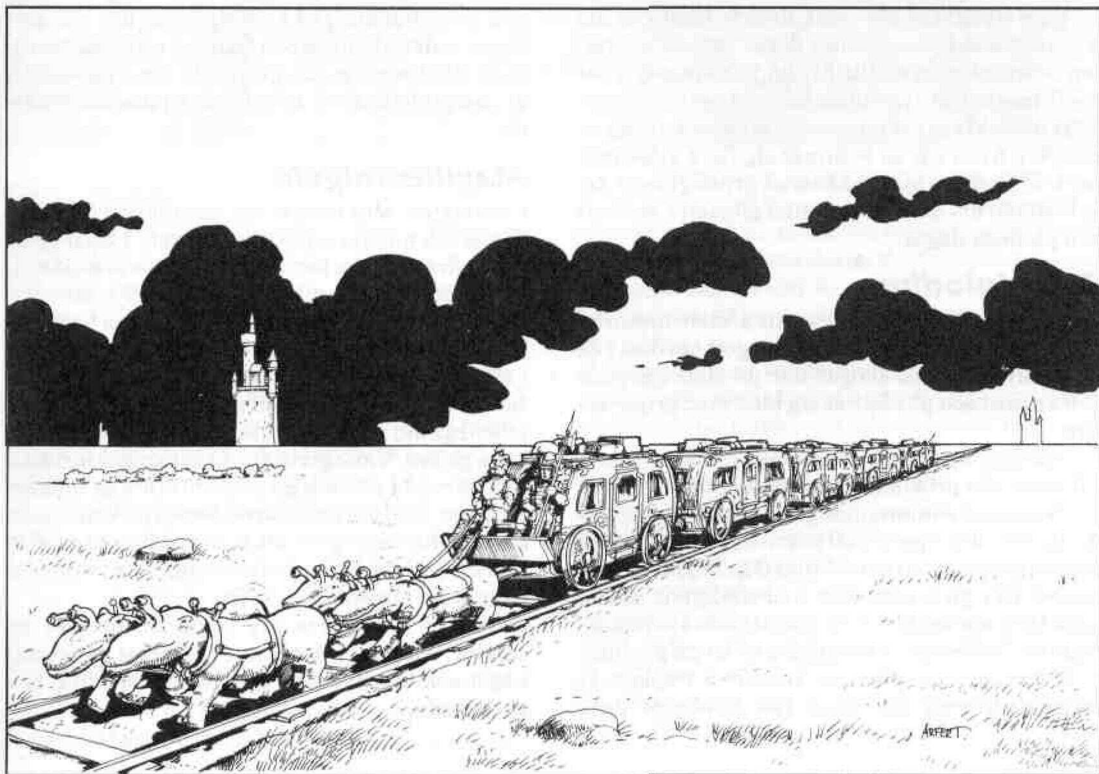
Trögziploditerna slutar växa vid omkring sex ton, och förekommer vilt i skogarna över hela Magilre, men huvudsakligen i det enda sammanhängande skogsområdet i norr.

Stäppziploditerna är de näst minsta och väger som fullvuxna ca 90 kg. Dessa snabba gräsätare håller sig till de stora slättema och ställer till stor skada för den vete- och majsodlande befolkningen.

Magillersnigeln är den fjärde och minsta zip-loditvarianten. Det dröjde lång tid innan man kom på att dessa armslånga djur inte är riktiga sniglar utan hör till familjen ziploditer.

Träskziploditer

En träskziplodit slutar aldrig att växa. Om den fick tillräckligt med föda och dess gyttjehål var tillräckligt stort, skulle den kunna bli hur stor



som helst. Bristen på dessa två förutsättningar anses vara det som har förhindrat att hela Magilre har sjunkit ned i havet under någon gigantisk ziplodits massiva tyngd. Istället tar naturen vid och förhindrar något sådant genom ett för svagt skelett — när zipoditens inre organ blir för tunga kollapsar skelettet och djuret dör. Detta brukar inträffa vid ungefär 200 års ålder, förutsatt att djuret får leva så länge.

Träskziploditerna har inga egentliga fiender, då de flesta träskinvånarna har lärt sig att köttet smakar rent outsägligt vidrigt. Bristen på fiender har gjort djuren slöa och relativt orädda inför alla andra varelser. Från och med att de har passerat tiotonsgränsen är de dessutom så stora att endast råddor, som för övrigt är allergiska mot ziploditer, skulle kunna skada dem. Råddornas ziploditallergi är något som ibland utnyttjas av dessa djurs bytesdjur, för i sällskap med en ziplodit är de förhållandevis säkra. Oförsiktiga varelser av mindre storlek kan dock komma att plattas till av sin beskyddare när den plötsligt vältrar runt sin väldiga kroppshydda i en plaskande gyttjerullning, eller så kan den hamna inom räckhåll för den kraftiga gripsvansen och sluta som svårt sargad — men hastigt utspottad — föda. Den med åldern allt synsvagare zipoditen för normalt all föda för inspektion framför de båda synstjälkarna, men vid tveksamma fall är det smaken som får avgöra.

Inga ziploditer äter kött, de mår tämligen illa av animaliskt protein, och deras uppstötningar, om de av misstag skulle äta något olämpligt, har en så fasansfull avgrundsstank, att varelser med högt utvecklade luktsinnen riskerar att avlida av chocken även om de befinner sig flera kilometer bort. Zipoditen själv skäms så gruvligt över det inträffade att den till och med glömmer bort att äta på flera dagar.

Trögziploditer

Trögziploditerna är långsamma men urstarka och vänliga bladätare. Det finns gott om dem i de flesta av Magilres skogar där de glatt gnyende lufsar runt och plockar åt sig blad med gripsvansen.

Djurens styrka och godmodiga humör gör dem till idealiska arbetsdjur, och de kan därför hittas i alla möjliga sammanhang. En ensam trögziplodit förmår dra upp till 20 tomma eller 10 lastade godsvagnar på plan mark längs låga linjens många banor. Det gods som inte nödvändigtvis måste vara framme snabbt, t ex timmer och spannmål, fraktas därför i de sk släptågen av trögziploditer.

Precis som sina större kusiner i träsken är trögziploditerna närsynta. Det föreligger dock ingen risk för att de av misstag skulle få i sig kött; däremot kan de bli sjuka av alltför många tvespinnarlarver bland bladen. Personer som kommer i kontakt med en sjuk ziplodit riskerar att själv bli liggande i häftiga smärtkramper. Sjukdomen är inte menlig för allmänhälsan, men SMI och SMI-baserade färdiheter sjunker till 1 under 1 T6 dagar.

Stäppziploditer

Den näst minsta medlemmen av ziploditfamiljen blir aldrig tyngre än 90 kg. Den lever av gräs, som den, till skillnad från de två andra arterna, betar av direkt med trynet. Gripsvansen har tillbakabildats, eller aldrig utvecklats, och används istället för att balansera kroppen när den kutar iväg på bakbenen.

Synen är mycket god, liksom hörseln, då det är dessa sinnen och hastigheten, som låter stäppziploditen undkomma sina huvudsakliga fiender, de lika snabbfotade vilda elefantinerna och de ilskna bönderna.

Stäppziploditen är illa omtyckt, framför allt av slättens majsodlare. Flockar om 10-15 djur, som lyckas forcera stängslen, kan åstadkomma betydande förstörelse då de hänger sig åt ett orgiastiskt frossande i total likgiltighet inför eventuella faror. Med den förbättrade bevakning av majsfälten som är norm sedan några generationer tillbaka är en sådan utsvävning vanligen den sista handlingen i en ziplodits liv. När den ligger halvt utslagen och flämtar av utmattning, med alla tre magarna proppade och uppsvällda, är den ett löjligt lätt byte för de uppretade odlarna.

Magillersnigeln

Gourmeter talar lyriskt om magillersnigeln, den fjärde och minsta ziploditvarianten. I lövskogarna i södra Magilre förekommer dessa armslånga, snigelliknande djur. Sniglarna liknar vinbergssnäckor utan skal, men lever av trädens bark och löv. För att förhöja smaken låter man dem slicka i sig en sirapsliknande sockerlösning, som smetas på träden. Tärnat och rostat snigelkött är en eftertraktad vara. Utomlands säljs den för skyhöga priser. Vanligtvis äts en bit snigel inrullad i en särskild sorts sjögräs som skördas utanför Munzga. Snigeltärningarna serveras kalla, men om man har möjlighet att få tag på färska sniglar kan man njuta av delikatesserna nyrostad snigel eller stekt snigelbiff.

Försök har gjorts att begränsa uttaget av sniglar, eftersom återväxten är rätt långsam, något som har medfört att sniglarnas antal är i avtagande.



Elefantiner

Det finns två arter av elefantiner i Magilre. Dessa vildsinta och ystra krabater är nära släkt med den vanliga elefanten. Elefantinerna är ganska små, knappt mer än en meter i mankhöjd, men den lilla storleken kompenseras mer än väl av humöret. Elefantinerna är flockjagande rovdjur som snabbt sliter sina bytesdjur i pyttesmå kvadrater under ett vilt och triumfatoriskt trumpetande. De två olika arternas särskilda kännetecken är fötternas konstruktion; den vanliga vilda elefantinen har helt ordinära elefantfötter, medan den flyfotade elefantinen har långa tår som den kan spärra ut för att lättare ta sig fram i träsk- och gungflymarkerna i Efronzink.

Historia

Magilres urbefolkning, vilken den nu var, finns det inte längre några spår av. Landet koloniserades av Jorpagna en gång i urtiden, och det var de joriska storgodsägarna som förde med sig civilisationen — och en ordentlig arbetsstyrka. Fram till Jorpagnas fall var det de stadiga strömmarna av spannmål, torkad fisk och musslor som huvudsakligen kännetecknade Magilre hos resten av världen.

Invasionen av köttbitare gick till stor del landet förbi, så det klarade sig ganska hyggligt. Men med tanke på bristen på allt annat än föda, var landet osedvanligt illa rustat att klara sig på egen hand utan den nödvändiga importen av främst metall. Under en period återgick man till och med till att använda verktyg av sten. Så småningom återupprättades handeln och Magilre började utvecklas på nytt. Den lysande vägens väckelse nådde området och uppslukade det helt efter att först ha slängt ut Kabrinzi-religionen. Magillerna har hela tiden varit trogna men rätt likgiltiga tempelbesökare. Inga större religiösa orosmoln har dragit fram sedan dess.

Jorduashurs sjöfarare, pirater skulle några vilja kalla dem, härjade friskt längs med Magilres och dess grannars kuster, ända tills länderna fick nog och organiserade egna kustflottor. Numera är kontakterna mellan Magilre och Jorduashur betydligt fredligare, men det händer att jorduasherna gör ett och annat strandhugg i mindre vänskapligt syfte — om de är tillräckligt många och magillernas krigsgalärer är långt borta, vill säga.

En inte oväsentlig del av Magilres fiskarbefolkning härstammar från jorduasher som fann det mildare klimatet mer lockande än de stränga vintrarna i norr.

Ända sedan Jorpagnas tid räknades ön Bzegusta som en del av Magilre, så när klavykiska styrkor under åren 100-150 eO "befriade" ön, som det hette, uppväckte det heta känslor hos magillerna. Magilres baroner och deras soldater var hopplöst underbeväpnade men bet sig envist fast i varje klippskreva och skogsdunge. Den blodiga och skoningslösa erövringen kom redan efter några få år att beskrivas som ett renande slag för att befria Bzegusta från Magilres tyranniska välde. Vid den här tiden existerade knappt Magilre som enad stat, varför det knappast kunde vara frågan om något centralstyrt tyranniskt välde. Visserligen var bönderna något hårdare hållna på Bzegusta än på fastlandet, men det var å andra sidan inte värre än bland klavykerna själva. Rätt snart efter erövringen började klavykerna anlägga en väldig flottbas på ön. Vid samma tid grundades även staden Torilia i norra Kardien. Förlusten av Bzegusta är det huvudsakliga skälet till att Magilre gång efter annan har sänt legotrupper till de olika krigen på de trakoriska öarna i utbyte mot vapen. Den största insatsen gjordes när Hiatus Neffro, den galne milacken, försökte invadera Saphyna.

Språk

I Magilre, liksom i Klomellien, Torilia och Saphyna, talas den kontinentala jorin, en dialekt som har behållit ganska mycket av karaktären hos den gamla kejserliga jorin. När kolonisterna från Jorpagna anlände trängdes ursprungsbefolkningens språk ut helt, men finns kvar i enstaka lånord för företeelser som är unika för Magilre. Sedan dess har den språkliga påverkan kommit främst från jorduasherna (fisketermer) och Kardiskan (termer som har med religionen att göra).

Sinnelag

Magillerna äger talets gåva, en gåva som de mer än gärna använder. Talesättet "att likt en magiller tala någon från vettet" är välkänt, och om skickliga demagoger och politiker sägs ofta att "han är en riktig magiller". Några av det gamla Jorpagnas skickligaste talare kom från Magilre, och grundlade därmed en tradition som har upprätthållits i mer än tusen år. En av de mest kända skrifterna är den ofta citerade "Saker jag sagt" av Eligin Portas.

Magillerna är med rätta kända för att vara skickliga talare. Man lyckas med förvånansvärt lite våld hålla befolkningen förnöjd. Utåt har man undvikt många konflikter genom rätt ord vid rätt tid, även om den nuvarande kungaätten hamnade på tronen som en konsekvens av precis fel ord vid fel tidpunkt. En utbredd uppfattning utomlands är att Magilres variant av jori skulle innehålla vissa magiska ord som trollbinder lyssnaren om de uttalas rätt, något som enbart magillerna själva kan höra. Det är sällan vad som sägs, som hur det sägs, som påverkar lyssnaren. Magillerna är kända för att ha ett nästintill outtömligt ordförråd och de talar ganska fort.

Enbart för spelledarens öron: Ryktet är, till skillnad från de flesta rykten, helt sant. De lånord som kommer från det ursprungliga folket i Magilre är faktiskt magiska, men det är det ingen som har lyckats komma på. Den effekt som uppstår när en magiller samtalar med en icke-magiller på sitt eget språk kan jämföras med ett kraftigt plus i Övertala, +1 för varje nivå i färdigheten Tala magilliska. Observera att talaren måste behärska magilredialekten och lyssnaren måste kunna förstå den. Den magiska effekten drabbar även de som behärskar denna särskilda dialekt. Då adeln normalt är bättre utbildad, och därmed behärskar språket bättre än den vanliga befolkningen utsätts även den för den magiska effekten.

Dylerna

Dylerna är ett barbarfolk med anor från forntiden. Innan Jorpagna tog över ruljangsen och slängde ut eller assimilerade ursprungsbefolkningen var den här stammen på väg att rulla in över halvön via Klomellerbergen. Jorerna stoppade effektivt dylernas frammarsch och pressade dem tillbaka till bergen. Dylernas enda stad, Jicon på västkusten, utrymdes och övergavs. Så småningom flyttade jorerna in och döpte om staden till Moril Dilaz.

De dyler som fortfarande finns kvar grundade några bosättningar i Klomellerbergen. Där har de byggt upp några städer som är helt skilda från den övriga civilisationen. De flesta magiller och klomeller hyser inställningen att dylerna är hämningslösa och blodtörstiga vildar eftersom de påstås offra en ung kvinna till månens onda gud



varje månad. Framförallt tror man att de ruvar på evig hämnd för att jorerna tog över Jicon och rev ner deras offeraltare. Misstänksamheten och hatet mot dylerna ökade drastiskt när en grupp dyler intog kungapalatset och höll ut i närmare ett och ett halvt år innan de var tvungna att ge upp. Dylerna ruvar mycket riktigt på hämnd, en sak som mäktiga intressen inte drar sig för att utnyttja. Detta kommer att visa sig i deläventyret "Dylernas invasion".

Dylerna är korta och robusta, med en styrka och fysik långt över det normala (3T6+4). Kroppsbeháringen är mer omfattande än hos magillerna vilket gör det lätt att känna igen dem. Klädseln består huvudsakligen av dovt färgade skinn och tyg av bergsull. De är lika intelligenta som andra folk men deras tänkesätt är mer inriktat på jordnära och praktiska ting. De behärskar de flesta vildmarksfärdigheterna men mycket få lärdomsfärdigheter. Deras handlingar styrs lätt av känslorna och det är därför vanligt att de drabbas av raseriutbrott, men även att de lätt faller i gråt eller brister ut i ohejdad munterhet. Dylerna är duktiga krigare och jägare och anser att det lättaste sättet att lösa en tvist är med hjälp av lite våld. Isoleringen bland bergen har bidragit till att de betraktar slättfolken med inte så ringa misstänksamhet.

Politik

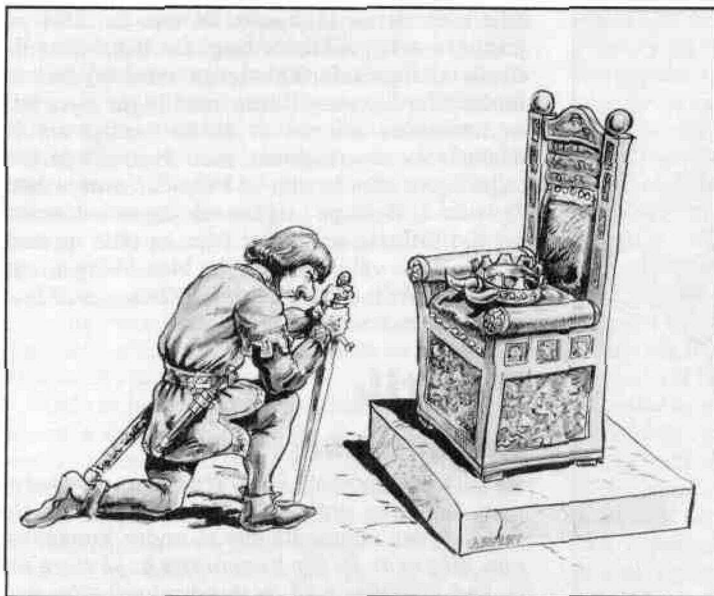
Länsindelning

Magilre är uppdelat i 98 större och mindre baronier. Av dessa ingår 63 i sju hertigdömen. De övriga lyder nominellt direkt under kungakronan. Några av de fria baronierna är så stora att de kan jämföras med de mindre hertigdömena. Baronierna Galder och Bzegusta-i-öst kontrollerar en stor del av musselodlingarna längs sydkusten och har därigenom blivit landets rikaste område.

Det till ytan minsta hertigdömet är huvudstaden Munzga med omnejd. Varje år utspelas en lustig liten sällsamhet när alla de styrande adelsmännen svär trohet till Kronan. På grund av de något hoptrasslade familjebanden, med därigenom komplicerade arvslinjer, blev man inte så lite konsternerade när det visade sig att Munzgas rättmätiga hertig inte var någon annan än kungen själv. Det blir lätt lite absurt när kungen vid en viss punkt i ceremonierna tar av sig kronan och lägger den på tronen, varefter han svär trohet till sig själv. "Lika lojal som hertigen av Munzga" har blivit ett populärt uttryck för att beskriva personer som man verkligen kan lita på...

Inrikes

Magiller slåss inte inbördes. Det anses som något genomgripande oanständigt för en adelsman att angripa en "adelsbroder" med naket våld och blanka vapen. Det är denna inställning som har hittills har hindrat maktgrupperingen runt hovet i huvudstaden Munzga att göra något drastiskt gentemot "uppkomlingarna" i Moril Dilaz och västra Magilre. Moril Dilaz är en av Ereb Altors rikaste städer eftersom lejonparten av all export och import går genom Morils hamn. Avunden i Munzga är stor men ändå inte högljudd. Det anses allmänt att en hel del av Moril Dilaz rikedomar egentligen borde gå till huvudstaden, men det finns inget som man direkt kan göra åt situa-



strider under djuriska utstötningar för att vinna sann ära.

Låt mig därför informera Eder, om att jag anordnar en rännarlöpning inom kort, dit de med kronor och koronetter kommer för att ädelt kämpa, och där ovärdiga ej göre sig besvär." Med en lätt bugning gav hertigen kungen en inbjudan till tornering på det ry'carilliska godset. Kungen uppfattade förolämpningen men visste att han inte hade någon chans att vinna över den legendariskt skickliga kämpen. I ungdomligt övermod beslutade han då att Ogilanz och hela hans släkt och alla som hade något närmare samröre med honom eller hans nära skulle landsförvisas. Under två veckor flydde folk från Fontra Cilor och andra städer för att bosätta sig i främmande länder, huvudsakligen på Bzegusta.

tionen. Såvida inte något hände med Moril Dilaz, vill säga.

Kungaätten

Enligt populär historieskrivning kom den nuvarande kungaättens stamfader, hertig Ogilanz Ry'caril, till Magilre efter att ha förolämpat Klavykiska rikets tredje kung, Hosin den förste, vid en tornering där kungen satt och slött åsåg kämpalekarna på ett berg av sidenkuddar. Historien hävdar vidare att det var denna illa dolda hänvisning till kungens brist på manbarhet som direkt ledde till att klavykerna erövrade Bzegusta från Magilre efter att hertig Ogilanz hade flytt dit med större delen av sin släkt och sitt följe. Hur det nu än var utmärkte sig i alla fall ätten Ry'caril så mycket under kriget, med djärva utfall, stor ridderlighet och uppoffrande ädelmod att ättens huvudman erbjöds kungatiteln över Allt Magilre efter kriget. Capaz Ry'caril kröntes år 151 eO till Capaz I, och svor att hans och hans ättlingars främsta mål skulle vara att en gång kunna återta Bzegusta.

Magillerna betraktar fortfarande Bzegusta som en del av Magilre. I politiska och nationalistiska sammanhang talar man därför gärna om "Allt Magilre", varvid man även avser det förlorade Bzegusta.

Vad var det då som upptände Hosins ilska? Den mest ansedda och trovärdiga nedskriften lyder sålunda: "Ers Majestät. Det är mig något av en ära att få deltaga i denna kämpalek, som Ni har haft godheten att anordna. Emellertid smärtar det mig att se hur Ers Majestät sitter här, bland parfymerade kuddar, närmare molnen än den mark tronen står på, medan stolta män

Det populära tillägget "Eller är det månne så att kronan tynger en skalle vars innanmäte mest liknar skulor och en ziplodits uppstötningar?" anses i informerade kretsar vara en efterkonstruktion, då det knappast kan anses troligt att klavykiska adelsmän var speciellt väl informerade om egenheter i Magilres fauna.

Capaz' ättlingar har därefter regerat i obruten linje sedan dess. Ett flertal blodiga sammandrabbningar med Klomellien och fälttåg runt om de trakoriska öarna har försett historien med ett lagom antal hjältekungar, över vilka åtskilliga högtravande krönikor har skrivits.

Adeln

Magilres adel har sitt ursprung långt tillbaka i tiden. När landet koloniserades var det huvudsakligen patricierfamiljer från Grivela med jordbrukserfarenhet som flyttade, tillsammans med en handfull pensionerade generaler. Den sociala ordning som togs med från hemlandet har i princip bestått. Familjer har försvunnit, nya har uppstått, men en majoritet kan härleda sig tillbaka till kejsardömets tid.

Hertigdömena och baronierna är nominellt underställda kungens direkta styre men är i praktiken autonoma produktionsenheter. Konflikter uppstår ofta, men dessa har i mycket få fall lett till stridigheter. Magiller slåss inte med vapen mot andra magiller, man föredrar den skarpslipade tungan. Den som har de mest övertygande och elegantast levererade argumenten eller kan förolämpa på det finessrikaste sättet anses ha rätten på sin sida genom konsensus i Rådet.

Kungen har inte så stor personlig makt, men hans ord väger normalt alltid tyngst på grund av den prestige som ätten Ry'caril äger. En vasall som helt går emot kungens "välmenande råd och anvisningar" blir sällan populär.

Det politiska systemets stabilitet bygger på framförallt god sammanhållning och gemensamhetskänsla. Dessutom är landet beroende av en fungerande import av metaller och export av spannmål och musslor, vilket inverkar på ett stabiliserande sätt.

Folket

Den vanlige magillern ägnar sig i regel åt något av följande yrken: jordbrukare, fiskare, musselplockare, ziploditförare, underhållsarbetare längs låga linjen, sjöman eller hantverkare. Magillerna är annars som folk är mest, och har inga utmärkande särdrag annat än en förkärlek för flervåningshus och en livfull pratsamhet.

Magilres kokkonst är högt skattad utomlands och särskilt populärt är det ugnsbakade majsbrödet som vanligen fylls med diverse lokala inlagda läckerheter med ordentligt med musselsås, och som äts på stående fot. Tärnad och rostad magillersnigel äts främst inrullad i sjögräs, men okultiverade utlänningar som inte har förstått det fullständigt omöjliga i det, mumsar glatt i sig sina sniglar inrullade i majsbrödet, och hävdar att detta är det i sanning högsta goda. Magillerna själva skakar bara på huvudet åt dessa barbariska ätvanor.

Magilres mynt

Systemet med banker är välutvecklat, och det finns till och med något som kan liknas vid ett primitivt checksystem. Det är givetvis inte vem som helst som kan "skriva ut en check", detta är något som är förbehållet adeln och de mer framgångsrika köpmännen och hantverkarna. Personer med en icke ringa soliditet, med andra ord.

Magilres ordinarie mynt ser lite annorlunda ut jämfört med resten av Ereb. Mynten är formade som stiliserade veteax och kallas i folkmun för "fogar". Ingen vet varför, men då man anser att man bör hålla på sina traditioner, fortsätter man obekymrat med detta. Varje koppar-, silver- respektive guldfog är tre gånger större än vanliga mynt. Alla priser ska därför multipliceras med tre för att få fram det normala priset, om priset anges i fogar.

Religion

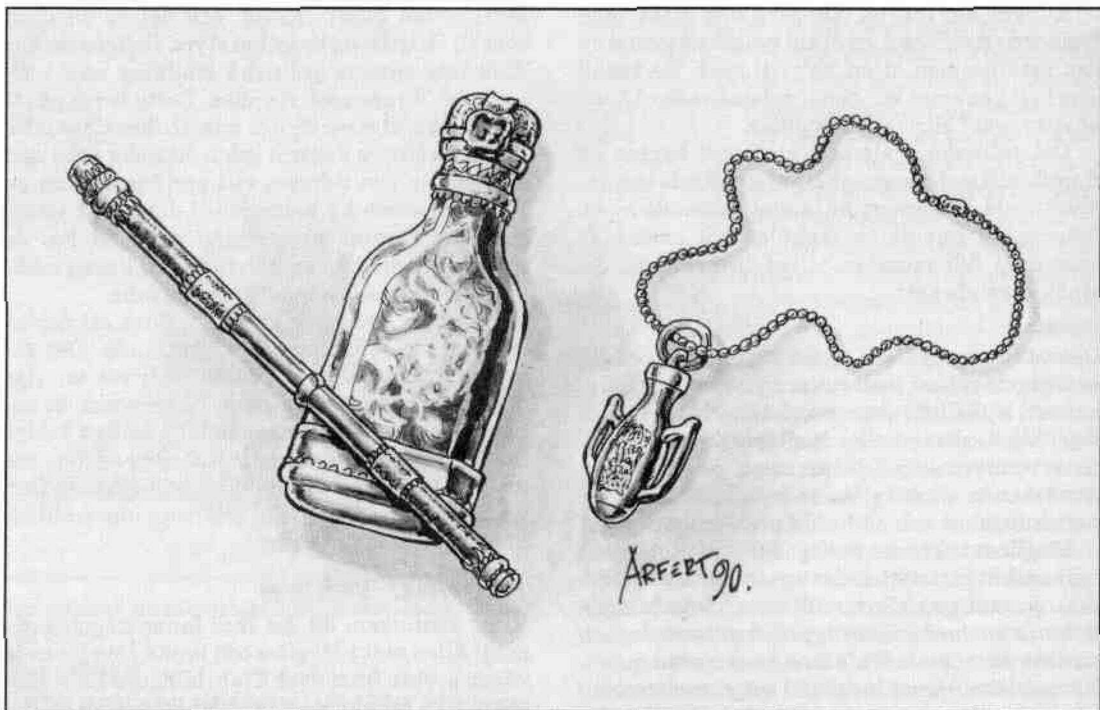
Den lysande vägen intar en helt dominerande ställning i Magilre. I huvudstaden Munzga sitter kerisgassen Juniz Duolik, och det är härifrån som all religiös verksamhet styrs. Religionen har dock inte samma politiska ställning som i till exempel Zorakin och Kardien. Detta beror på ett påtagligt ointresse för och misstänksamhet inför djupare religiös doktrin och teologiska debatter. Minnen av den tidigare vitt spridda dyrkan av Kabrinzi anses ha bidragit till detta. Ett större religiöst intresse finner man närmast hos de fiskare och sjömän som dyrkar den huvudsakligen trakoriska havsgudinnan Anxalis.

Förutom Den lysande vägen finns ett flertal främmande religioner representerade. Det accepteras motvilligt att dessa bedriver en viss mission, eftersom Magilre är så beroende av sin handel. Ett par halvt om halvt hemliga kulter finns även, bland annat Kabrinzi-sekten (se nedan). Dessa är ständigt förföljda, både av Den lysande vägen och adeln, eftersom ingen vill ha någon splittring i landet.

Kabrinzi-sekten

Efter konfluxen, då det inte fanns någon sammanhållen stat i Magilre och innan Den lysande vägen svepte fram över Ereb, bildades Kabrinzisekten, en religion som kom att betyda en hel del i framtiden. Från början var den inte alls tänkt som en religion när sekten bildades av ett tjugotal intellektuella i staden Kaibab, nuvarande Kabiona, år 34 fO. Det var författare, lärda män och magiker som ansåg sig ha en del saker gemensamt. De bildade därför en sorts klubb kallad Kabrinzi (joriska för "tankens storhet"). De träffades och diskuterade och talade om vad de sysslade med. De kom ganska snabbt underfund med att det enda som de egentligen hade gemensamt var avsaknad av en religiös orden eller kyrka som passade deras syften. Dessutom fann man att den månggudadyrkan som var bruklig i området var motsägelsefull och ologisk, och att ett alternativ måste ges. Således bestämde man sig för att hitta den "sanna och oantastliga religionen".

Magikerna gjorde resor till andra världar och dimensioner, författarna letade i gamla skrifter och de lärde använde astrologi och andra spådomskonster för att finna svaret. Det man kom fram till, efter ett halvt sekels letande, var en lära som beskrev en gud som oinskränkt styrde världen, en gud som kontrollerade naturlagarna och bestämde utgången av varje varelses liv. Efter den gamla intellektuella sammanslutningen gav man denna gudomlighet namnet Kabrinzi och kallade sig själva för Kabrinzi-orden. Man skrev ner sina läror i De eviga sångernas bok, en skrift som består av sånger, poem och några prosastycken.



När så läran var grundad började gruppen tillbe denna övergud och man ansåg sig även få svar på sina böner. Man hade ingen tanke på att expandera eller bygga tempel till sin guds ära, eftersom man såg på Kabrinzi mer som något man bara kunde tillhöra och blidka själsligen — guden ägde ju redan allt som fanns på jorden.

Av misstag valde gruppen in alkemisten Zumlit Zaar från Krun något år senare. Denne man, alkoholiserad och förvirrad av droger och magiska experiment, fascinerades mycket av läran. Han ansåg den så revolutionerande att den måste spridas. Han kunde inte tåla att se detta fåtal gotta sig åt vetskapen om Den sanna läran. Då de övriga bestämt sa åt honom att Kabrinzi-orden skulle förbli där den instiftats tog han saken i egna händer. Under en gudstjänst en sen natt brände han de övriga ordensbröderna inne med ett blixtrande fyrverkeri som han själv hade tillverkat. Fyrverkeriet skapade en sådan hetta att hela huset upplöstes på några sekunder och bildade en djup krater. Kratern finns fortfarande att beskåda. Ingen i huset överlevde.

Efter det att chocken hade lagt sig och han insåg vad han hade gjort, började Zumlit att predika läran om Kabrinzi. Då han inte alltid var helt nöjd med vad orden hade ansett vara den yttersta sanningen ändrade han bland annat de avsnitt som handlade om mission. Kärnan förblev dock densamma.

Zumlit lyckades samla en relativt stor grupp ivriga anhängare och tillbedjare av den nya "guden", mycket därför att han trots sitt allmäntillstånd var begåvad med stor utstrålning och god ledarförmåga. Senare tiders historiker anser att det var en kombination av Zumlits personlighet och de revolutionerande och nya idéerna som lockade. Han hade inga större problem att få folk att konvertera då de religioner som redan fanns praktiskt taget var lika många som antalet invånare. När Zumlit Zaar var 65 år gammal försvann han spårlöst efter en missionsresa och har aldrig setts till sedan dess. Vid denna tid var Kaibab djupt Kabrinzi-troende.

När Zumlit försvann år 4 fO ersattes han av en kuria av de präster som stått högst i hans gunst. Kurian beslöt att man skulle sprida Kabrinzis läror över hela landet. Av denna anledning bildades en riddarorden. Orden blev snabbt ganska stor och istället för att ägna sig åt mission, som det var tänkt, blev den ett ogudaktigt rövarband som gladeligen slog ihjäl bönder, brände åkrar och våldtog i Kabrinzis namn. Denna verksamhet gav religionen ett mycket dåligt rykte men man gjorde sig till härskare över en mycket stor del av Magilre. Religionens ledare, som hade sitt högkvarter i Kaibab, lyckades med tiden få slut på den okontrollerade "missionen" och tempel och gudstjänster ordnades för att förbättra ryktet och verkligen få folk att samlas kring den nya guden. Man höll dock fortfarande folket ganska hårt och det är detta faktum som ledde till att

Den lysande vägen så småningom fick en så snabb spridning i området. Misstänksamheten mot organiserad religion är sedan den här tiden en av hörnstenarna i varje magillers sätt att tänka, vilket är huvudskälet till att Den lysande vägen är så dominerande, men samtidigt nästan helt saknar makt i samhället. "Politik är inget för gudarna", brukar man sedan dess säga i Magilre.

Det som gav Kabrinzi-orden möjlighet att expandera så fort till en stark ställning var tre artefakter som givits till ledningen av en ung och oerfaren magiker, tillika djupt troende. Han nämnde att han hade fått dem av sin läromästare, men mer ville han inte säga, ty magikern försvann samma dag som han överlämnade gåvorna. Dessa tre ting var ett halssmycke (som ett av äventyren utspelar sig kring), en kort stav av silver och en glasflaska med ständigt cirkulerande ångor. Dessa tre i förening gav kyrkan en otrolig makt. Den som hade alla tre artefakterna i sin ägo kunde med bara ett ord omvända en folkmassa till Kabrinzi. Naturligtvis insåg man att artefakterna var oerhört värdefulla, och förvarades därför under sträng bevakning i ett källarvalv i Kaibab. Artefakterna användes inte i den omfattning som ordensledarna önskade, vilket berodde på en rädsla för bieffekter. Rykten om att artefakterna skulle påverka också användaren cirkulerade friskt och därför var man extra försiktig.

Ordens fall

Under 100-talet eO erövrades Bzegusta och Magilre kom att få sin första kung, Capaz I. En av de saker som kungamakten förde med sig var det snabba införandet av Den lysande vägen som folkreligion. Det krävdes inte särskilt stor ansträngning för att manövrera ut Kabrinzi-anhängarna med tanke på ordens rykte. Det sista dråpslaget kom när några kunskapare insåg de tre artefakternas betydelse. En handfull djärva och skickliga ädlingar tog sig in i källarvalvet och stal dem. I samma stund greps och avrättades Kabrinzi-ordens hela ledning. Dessa två handlingar blev för mycket för de anhängare som fanns kvar och orden föll samman. Templen förstördes eller lämnades att förfalla, och allt eftersom ersattes de av Den lysande vägen, en religion som många magiller kommit i kontakt med under kriget mot det klavykiska riket. De tre artefakterna gömdes undan på skilda platser eftersom man inte hade kunskap att använda dem och heller inte ville att någon annan skulle få tag på dem.

Sökarna

Hela orden försvann emellertid inte i och med att artefakterna försvann. En liten del, förlagd på en ytterst otillgänglig plats i Efronzink, blev så att säga över. Här var tron på Kabrinzi starkare än någonsin, och man var fast beslutna att återupprätta den rätta läran. För att genomföra detta var man tvungen att hitta artefakterna. Man visste att detta skulle bli en svår uppgift och därför instiftade man en orden: Sökarnas förbannelse.

Två trogna får genomgå en ceremoni där man dricker ett helgat vatten kallat Mindusvinet. Denna ceremoni innebär att om man inte har hittat de tre föremålen inom tjugo år kommer man att drabbas av en dödlig olycka orsakad av förbannelsen. Innan man dör kommer man dock att ha möjlighet att finna två nya Sökare, som även de får tjugo år på sig. Detta skulle tvinga de utvalda att anstränga sig till det yttersta, var tanken. Varje Kabrinzi-anhängare lovade dessutom att helhjärtat hjälpa Sökarna närhelst dessa behövde skydd eller assistans.

Denna metod, hur barbarisk den än må vara, har inte varit utan framgång för hittills har man hittat två av de gömda artefakterna — och den tredje är lokaliserad...

Omfattning och organisation

För närvarande omfattar Kabrinzi-orden cirka 3000 personer. Dessa är indelade i tre grupper:

Munkarna. Dessa håller främst till i det otillgängliga bergsområdet nära gränsen mot Klomellien. Munkarna lever ett stillsamt liv i avskildhet. Tillvaron består främst av böner till Kabrinzi och förböner för riddarna, skapandet och vården av rituella föremål, samt den egna försörjningen.

De underjordiska. Detta är den största gruppen. Här ingår drygt hälften av alla tillbedjarna, män och kvinnor med skilda yrken och ställning, vars enda gemensamma nämnare är att man tror på Kabrinzi som den enda sanna guden. De underjordiska håller möten, men dessa är mycket hemliga och ganska sällsynta.

De vandrande riddarna. Dessa rustningsklädda riddare färdas fritt i Magilre med meddelanden mellan de underjordiska och munkarna. De tjänar som militär styrka i händelse av att orden skulle behöva en sådan. De vandrande riddarna fungerar också som spioner åt orden och kan ibland, genom diskreta ingripanden, se till att eventuella hot undanröjs. Riddarna har inga vapenbilder eller annat som visar någon samhörighet. Officiellt är de bara kringvandrande riddare. Det enda gemensamma draget är att samtliga riddare enbart rider på helt vita hästar.

Alla tre grupperna är djupt troende även om munkarna är de som lägger ner mest tid på religiösa ceremonier och böner.

Moril Dilaz

(Not: i beskrivningen av Moril Dilaz finns åtskilliga referenser till äventyret "Dylernas invasion". För att klart förstå dessa måste du läsa igenom det äventyret.)

För närmare tvåtusen år sedan grundade dylerna staden Jicon vid Västerhavets kust. Staden placerades på det enda ställe utefter kusten där det fanns ett brott i den branta klippan. Inne i viken, där de strategiska förutsättningarna ansågs goda, byggdes staden upp. Dylerna var och är primitiva och deras byggnadskonst var sammaledes. Redan efter ett halvsekel var det uppenbart att stadens läge var illa valt. Marken var nämligen en aning sank vilket gjorde att staden sakta men säkert sjönk på grund av husens tyngd. Då den var byggd helt nära vattnet skölj de tidvattnet allt oftare in över stadens gator så snart marksänkningen blivit tillräckligt stor. I drygt hundra år härdade man ut med att ha gatorna fyllda med vatten, men när nivån nådde över axlarna på de minsta barnen insåg man att det inte gick att bo kvar längre. Vid ganska exakt samma tidpunkt anlände joriska nybyggare i kraft av ett par välutrustade legioner och fördrev dylerna för gott. Hade legionerna kommit bara något år senare hade staden redan varit övergiven. I folkets minne glömdes dock detta bort och kvar fanns bara hatet mot jorerna.

Så småningom stabiliserades landsänkningen och jorerna kom att flytta in i allt större grupper. Dylerna blev aldrig särskilt skickliga i båtbygge och kunde därför inte se de möjligheter som Jicon trots allt erbjöd.

Moril Dilaz ligger längst in i viken. Vid första anblicken ser det inte alls ut som en stad, snarare som en stor skara husbåtar som flyter på vattnet. När man kommer närmare ser man att så inte är fallet. Moril Dilaz innehåller allt som en vanlig stad i samma storlek innehåller, med undantag för gator och vägar. Husen är uppförda i sten eller tegel och har vanligtvis tegeltak. Runt varje hus eller sammanhängande kvarter finns terasser som fungerar som gångbryggor för de gående. Mellan dessa binder små sten- eller träbroar samman husen och gör det möjligt att förflytta sig gående i staden. Där avstånden är större löper kraftiga broar med pelare och utsmyckningar i sten.

Vattnet är livligt trafikerat. Nästan alla i staden har båt och man ser båtar vart man än beger sig. Vanligtvis rör det sig om korta och lättmanövrerade roddbåtar, men man ser även större taxibåtar dragna av tama delfiner. Att simma i staden är endast möjligt under en kort tid på sommaren då temperaturer kring tjugo grader gör vattnet drägligt. Riktigt kalla vintrar händer det sig att isen lägger sig. Vattnet är ovanligt klart för att vara mitt inne i en stad, men renhållningen fungerar utmärkt på grund av den snabba genomströmningen. Soliga dagar kan man, om man tittar noga, skymta rester av den gamla staden genom det glittrande vattnet.

Stadens invånare är i allmänhet skickliga simmare och kan sköta mindre båtar.

Det finns fyra klart urskiljbara stadsdelar: Gamla Jicon, Hamnen, Gunsten och fattigkvarteren.

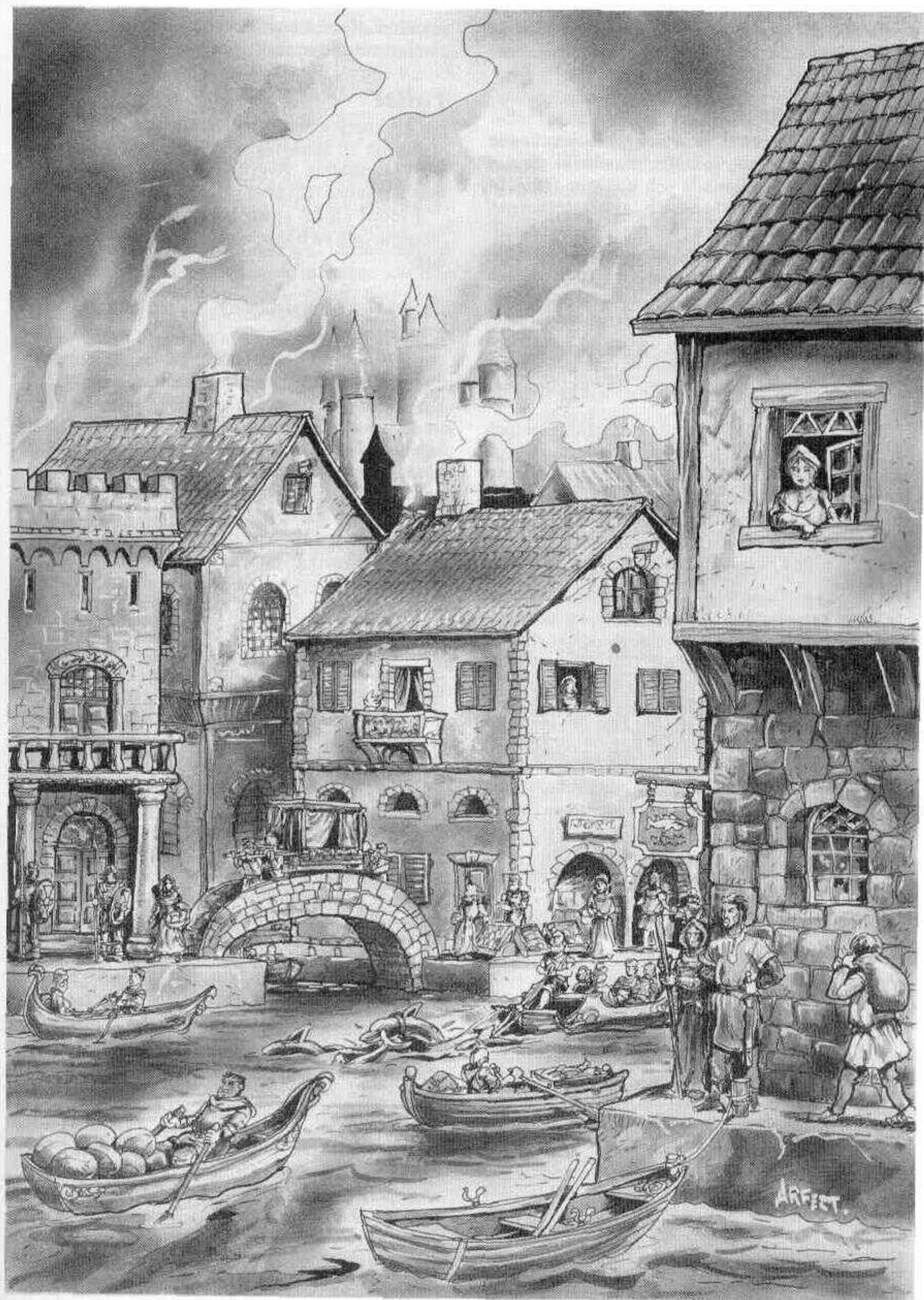
Gamla Jicon är medelklassens område mitt i staden. Här bor alla sorters grov- och finhantverkare, bagare, barberare, vedhandlare, båtbyggare, fiskare med egen båt och besättning, tjänstemän med mera. Värdshusen är av god men inte luxuös standard. I dessa kvarter kan man även hitta de mystiker, såsom alkemister och astrologer, som inte har råd att bo i Gunsten.

Den näst största stadsdelen är Hamnen. Här finns alla kajerna, handelskontor, tullhus, lager och så vidare. Hamnsjapp där långväga sjömän kan göra av med sina slantar ligger vägg i vägg. Detta är den enda delen av staden där det finns några riktiga gator, eftersom den är byggd på ett område av relativt stabil grund. Kvarteren har en utpräglad lukt av fisk, billigt öl och tjära.

Gunsten är det område som ligger i direkt anslutning till hertigens residens. Tidigare var man tvungen att ha dennes tillstånd att få bo där, därav områdets namn, men nu är det fritt fram för alla som har råd (vilket emellertid är ganska få). Här är husen exklusiva och smyckade med skulpturer och sniderier. Det är vanligt att man ser män och kvinnor bäras omkring i bärstolar skyddade av ett flertal privata vakter. Hertigens privata garde patrullerar området och hivar resolut dem som ej bör vara där i vattnet. I nordvästra delen av Gunsten ligger Stora utropningstorget, där en utropare varje dag vid solens upp- och nedgång förtäljer vad hertigen vill meddela medborgarna, samt nyheter som rör dessa. I Gunsten bor rika köpmän, adelsmän, lärda män, bankirer, pantlånare och så vidare. Här finns också rådhuset och kommendantens hus.

Fattigkvarteren längst in i viken är stadens baksida. Här lever folk med knappa marginaler, men deras situation är ändock betydligt bättre än i Erebs övriga större städer. Fattigkvarteren är slitna och ouppvärmda. Människorna som bor här är dåligt klädda och kriminalitet och prostitution är vanligt. Härifrån kommer alla de män som bemannar Moril Dilaz' stora fiskeflotta.

En bit ut i viken finns ett stort grund precis vid vattenytan. Detta är en liten men aktiv vulkan. Den befinner sig för närvarande mellan två ut-



brott och det kommer att dröja femhundra år innan nästa utbrott äger rum — om inget oförutsett inträffar.

Ordningsmakt

Staden patrulleras av en vaktstyrka bestående av 300 uniformerade soldater plus befäl. Soldaterna är tungt beväpnade och har som främsta uppgift att förhindra bråk och lagöverträdelser. Vaktpatrullerna består av 5-7 man. Varje patrull har en utstakad bana i sina områden. Vaktsoldaterna är relativt högavlönade, väl motiverade och genomför sin uppgift med stor iver och entusiasm. Stadens befolkning hyser respekt för dem och vet att de går att lita på. Vakterna har en god bild av det som sker i respektive distrikt. Det är mycket svårt att muta någon ur vaktstyrkan, men det är inte omöjligt.

Patrulleringen sker endast i Hamnen och Gamla Jicon. I Gunsten patrullerar hertigens privata garde och i fattigkvarteren finns ingen bevakning alls. Man anser att de fattiga ska sköta sig själva. Dessutom är det betydligt farligare att patrullera där, men det har hänt att man har genomfört razzior när större oroligheter har uppstått.

Renhållning

Organiserad renhållning förekommer bara i Gunsten. Terasserna och broarna sopas varannan dag. Där, liksom i resten av staden, slänger man dock sitt avskräde direkt i vattnet. Då detta är både strömt och rikt på fisk försvinner skräpet snabbt. Vattnet är därför förhållandevis rent.

Stadens lukt är ganska motbjudande för den nyanlände, till stor del på grund av ruttna fiskrester och den lokala kulinariska äventyrligheten fermenterad krabba med musselsås, men jämfört med de flesta andra städer är den ren och behaglig. Det är bara känsliga personer — och de som anser att rutten krabba inte går att äta — som besväras.

Transporter

Det lättaste och snabbaste sättet att ta sig från en punkt till en annan i Moril Dilaz är att hyra en taxibåt. Dessa är lätta att hitta och kostar sällan mer än en silverfog per färd. Båtarna är breda och ganska korta, och rymmer upp till sex personer. Varje båt dras av ett par delfiner.

Ett annat sätt är att hyra en bärstol och fyra bärare. Detta är betydligt dyrare och man kommer sällan under fem silverfogar, plus ytterligare en för varje tio minuters färd.

Att köpa en egen båt av samma typ som de flesta stadsbor använder kan vara svårt. De flesta båtarna byggs av ägarna själva som ett slags mandomsprov och allmän vattenkunskapsexamen. Specialbeställda båtar kostar cirka l ,5 gånger normalpriset.

Tullar

För att komma in i Gunsten måste man betala en avgift om en silverfog. Detta gäller inte de som bor i stadsdelen. Avgiften erläggs vid de broar som förbinder området med resten av staden.

I Moril Dilaz' stora hamn måste besökande fartyg betala en hamnavgift på 20 silverfogar per dag.

Bemärkta platser

Biblioteket

Moril Dilaz' stora bibliotek är en vacker marmorbyggnad med ett stort urval handskrifter av olika slag. Det mesta som finns tillgängligt behandlar historia och politik med tonvikt på det gamla kejsardömet. En annan stor kategori skrifter berör geografi, segling och fiske. En hel del av politikdelen är skriven på kejserlig jori och satenu, och det är inte ovanligt att böckerna är många hundra år gamla. I den fuktiga miljön har böcker av vanligt papper svårt att hålla någon längre tid, så det papper och läder som används är impregnerat med ett extrakt som erhålls när krabbor fermenteras. En bieffekt är att biblioteket har en rätt säregen doft.

Byggnadens utsida pryds av väldiga statyer av män och kvinnor med böcker och bokrullar i händerna. En stor skylt med guldskrift talar om att detta är Moryl Dilaz' Stora bibliotek. Inuti är lokalen uppdelad i en mängd mindre salar ordnade runt en stor centralhall. Golvet är schackrutigt i vit och svart marmor, och det ekar kraftigt när man går omkring i centralhallen. Ställ för bokrullar och stora bokhyllor av ädelträ står i prydliga rader i salen och längs väggarna. Läspulpeter står utställda med jämna mellanrum. Fem äldre herrar hjälper den sökande att hitta rätt volym, och de kan även rekvirera översättare om texten är skriven på ett för den besökande obekant språk.

Rollpersonerna kan hitta mycket information om dylerna, stormvågor, Rhys, etc, om de letar igenom biblioteket noggrant. Det är som vanligt spelledaren som avgör hur mycket och vad de ska hitta.

Palatset

Hertig Marcarils palats är stadens pärla. Det ligger på en liten ö i Gunsten och är omgivet av ekar och välskötta blomsterrabatter och syrénbersåer. Byggnaden är hög och smäcker, med ett runt torn i varje hörn. Det höga branta taket är täckt av ständigt välputsade kopparplåtar. Soliga dagar gnistrar det så mycket om taket att

slottet kan ses på åtskilliga sjömils håll. Ursprungligen var det tänkt att palatset skulle ha sju våningar, men när man hade nått upp till och med fjärde insåg byggmästaren att ytterligare vikt skulle ge förödande resultat. På grund av att de övre tre våningarna aldrig byggdes har palatset en något besynnerlig plan. Den stora riddarsal som var tänkt att uppta sjätte våningen fick utgå, och dess uppgift togs över av audiensrummet på tredje. Större rum styckades upp i flera mindre, och en del funktioner som normalt skulle ha hysts i palatset fick omlokaliseras utanför. Det finns ingen källare. Källare finns för övrigt i enbart ett fåtal byggnader i staden, eftersom det krävs stora arbetsinsatser för att hålla dem torra.

Byggmästaren, Ruvik Gruvgarne, spökar uppe på vinden eftersom han dels inte fick bygga färdigt palatset som det var tänkt, och dels för att han drabbades av dragsjuka och föll från taket under ett yrselanfall två dagar innan invigningen.

Mestraz' handelsbod

Hos Mestraz kan man hitta allt som går att köpa för pengar, förutsatt att det inte är illegalt. En ärligare handelsman blir svår att hitta. Till Mestraz kommer den som vill utrusta gruvexpeditioner, starta musselodlingar, beväpna sig, med mera. Priserna håller normal nivå, men särskilt ovanliga föremål är givetvis dyra.

"Om inte Mestraz kan få tag på det, är det inte värt att äga" är handelsbodens devis. Handelsbod, förresten. Låt dig inte luras av termen "bod". Mestraz håller till i vad som var ett av de större lagermagasinen i Hamnen. Mestraz' särskilda inköpare håller sig alltid väl framme så snart fartygen anlöper Morils hamn. De flesta skeppare på Västerhavet och Kopparhavet känner till att Mäster Mestraz är intresserad av det mesta, och med ett sådant rykte som hjälp letar sig de märkligaste ting vägen till hans hyllor.

Gyllene gåsen

Bland Moril Dilaz alla värdshus, krogar och matställen, av vilka det finns en oräknelig mängd, är Gyllene gåsen det främsta. De kulinariska läckerheter som kreeras i dess kök framkallar frossbrytningar av vällust hos hela kontinentens alla läckergommar och gourmeter. Varje sann matälskare när samma dröm — att åtminstone en gång i sitt liv få stiga över tröskeln till Gyllene gåsen.

Givetvis är priserna därefter.

Stora sjökon

Ett hyggligt och omtyckt ställe i Gamla Jicon är Stora sjökon. Värdshuset drivs av en gemytlig sälle vid namn Veron Kerkez. Under den senaste tiden har hans humör sjunkit avsevärt, eftersom det tydligen spökar på hans värdshus. Flera gäster har sett en vitblek gestalt vandra planlöst omkring. Hittills har skepnaden inte skadat någon eller förstört något, men det är inte så lite oroande. Veron skulle bli mycket tacksam om någon kunde lösa mysteriet.

Grå havskatten

Grå havskatten är en taverna som endast besöks av magiker, lärda män i allmänhet och astrologer. Det är en anspråkslös tegelbyggnad i medelklasskvarteren. Här träffas stadens magiker för att diskutera framsteg och bakslag i sin forskning och besvärjelseanvändning. Tavernan är öppen för alla, men det är sällan man ser kaosanhängare och animister. Diskussionerna som äger rum är kända för sin ovanliga öppenhet hos en yrkeskategori som normalt är ganska tillknäppt. Det anses över lag att havsluften har blåst bort allt gammalt groll och fört med sig nya friska vindar...

Inne i huset finns en stor gillessal med dämpad belysning (magisk). Det stora rummet är fyllt med småbord, men det finns även privata rum. Tavernan håller en mycket hög kvalitet på allt som serveras, och har dessutom ett mycket brett urval. Gästerna har råd.

Om rollpersonerna kommer till Grå havskatten och berättar för magikerna att vulkanen kommer att få ett utbrott och att en stormvåg kommer att dränka staden, kommer ingen att tro på dem. Om de envisas menar man att man ändå inte kommer att kunna stoppa en så stor naturkraft. Med upprepade övertalningsförsök skulle det dock vara möjligt att få några magiker att inse vad som är på gång. De kan då samlas för att försöka hejda vågen när den kommer.

Magikergillet vet vem Borkon Symbolisten är och var han bor. Han brukar inte besöka tavernan och det var ett bra tag sedan han senast sågs till. Han är känd som en otrevlig men skicklig magiker som uteslutande sysslar med symbolism. Han är sannolikt den skickligaste inom sitt gebit i hela Magilre.

Allt som sägs öppet på Grå havskatten löper 20% risk att nå dylernas öron.

Ett rykte i staden

Ett flertal lik har hittats svårt sargade i vattnet den senaste tiden. Folket är upprört och misstänker att det har kommit in hajar i viken. Man har blivit försiktigare när man färdas i båt. Vissa menar att Rhys (se nedan) har avlidit och inte längre skyddar vattnet från ondska.

Sanningen är att några hajmän inte har kunnat tygla sig utan ätit upp några oförsiktiga båtresenärer.

Historien om Rhys

För mycket länge sedan, innan dylerna eller någon annan varelse kom till platsen, bodde här en grupp trollkarlar. De var så skickliga att de uppfattades som gudar. Det var sällan man såg dem, ty de tillbringade sin mesta tid i hyddor som de byggt under vattnet. Havsälvor och sjöhästar levde med dem och accepterade dem som sina vänner.

Men så flyttade de barbariska dylerna in i viken och grundlade staden. De såg trollkarlarna som ett hinder och försökte driva bort dem så gott de kunde. Dylerna lyckades och till slut fanns bara den unge Rhys kvar.

Vartefter tiden gick fick de barbariska dylerna betala sitt pris. Sakta men säkert sänkte Rhys staden i vattnet med sin magiska kraft, och dylerna tvingades ge sig iväg. När jorerna anlände letade de rätt på Rhys och slöt ett avtal med honom. Man skulle låta honom vara ifred och inte störa djurlivet och viken. I gengäld ska Rhys skydda staden om något större hot uppstår. När detta hade bestämts dök trollkarlen åter ner i vattnet och sedan dess har ingen sett honom. Så fort en större fara hotar kommer Rhys att återkomma ur vattnet för att rädda Moril Dilaz.

Denna historia berättas ofta för nykomlingar men det är få som egentligen tror på den. En viktig följd av den är dock att inställningen till magiker hos gemene man är mycket positiv därför att staden ju "skyddas" av en mäktig trollkarl.

Om spelarna inte klarar av äventyret "Dylernas invasion" på något annat sätt kommer Rhys till undsättning. De kan även försöka söka upp honom direkt. Rhys beskrivs närmare i Appen-

Dylernas invasion

Rollpersonerna har befunnit sig i Moril Dilaz i ett par veckor och har hunnit bekanta sig med stadens något säregna utseende.

En anonym visit

En kväll när rollpersonerna befinner sig i sitt rum knackar det på dörren. När de öppnar står en man av normallängd, med nötbrunt halvlångt hår framför dem. Han är klädd så som det anstår en adelsman, och ett imponerande slagsvärd hänger vid hans sida. En ögonmask av tyg täcker övre delen av ansiktet. Mannen meddelar att han har något mycket viktigt att förtälja dem, något som ligger i hertigens högsta intresse, och han ber om att få komma in. Blir han insläppt sätter han sig ner och ber att alla lyssnar noga på honom. Han synar rollpersonerna några sekunder, som för att kontrollera om han vågar lita på dem. Sedan börjar han tala.

"Jag hoppas att jag kan lita på er, ty vad jag har att säga är av yttersta vikt, men vad jag hittills har hört och sett om er vittnar om att ni både är dugliga och kan hålla tand for tunga. Jag föredrar dock att vara anonym, utifall jag skulle ha fel.

Jag kommer som ett sändebud från min herr Marcaril Marguz, vår ärade hertig och borgmästare över Moril Dilaz. Under en längre tid har man i vissa kretsar varit rädda för att dylerna, som en gång för länge sedan grundlade staden, skulle komma tillbaka för att inta eller förstöra den. Man har tagit fasta på att dylernas avund och vrede över att se jorerna lyckas med något som de själva misslyckades med, skulle vara så stor att de skulle våga sig på ett skoningslöst anfall. Deras hat har närts under en mycket lång tid, långt mer än tusen år, och i deras tankebanor har återtagandet av Jicon, som var deras namn på Moril Dilaz, ständigt återkommit.



Tydligen är stunden inne, trots att få tror att de skulle kunna hålla staden om de ens skulle kunna erövra den. Under det senaste året har min herre blivit mer och mer osäker på vilka han kan lita på. Rykten om att dyler har skådats har nått hans öron och han hyser en stark känsla av att hela hovet är i maskopi med dylerna. Dessa misstankar stärks av att min herres närmaste män har försökt gå bakom ryggen på honom i olika ärenden. Han har hittat undangömda brev som antyder att en statskupp är på gång, och till och med min herres rådgivare har hörts tala med personer som misstänks samarbeta med dylerna.

Jag fick i uppdrag, eftersom jag är hertigens absolut mest förtrogne, att ta reda på vad som egentligen är i görningen. Jag misstänkte att det enbart var rykten för att dölja en helt vanlig statskupp av någon baron med ambitioner, men då flera av mina kontakter i de lägre kretsarna kunde bekräfta att man hade sett dyler träffas och diskutera förstod jag att något verkligen håller på att hända. Men det var inte förrän igår som huset verkligen sjönk, som man säger här i trakten. En ung pojke, som sedan länge varit känd som en pålitlig informatör, sprang in i palatset, förbi alla vakter och mötte min herre personligen. Pojken var mycket illa tilltygad och hann bara stamma fram ett fåtal ord innan han föll medvetslös till golvet. Läkaren sa att han inte kunde rädda pojken, och han dog några timmar senare. Det är dock inte alltför svårt att misstänka att läkaren inte gjorde någon större ansträngning, kanske rentav påskyndade skeendet. Man kan inte lita på någon nu.

Nåväl, det pojken sa bekräftade att dylerna inom kort kommer att försöka inta staden. Jag frågar er nu: vill ni hjälpa oss att stoppa dylernas planer? Betänk att om staden faller, ja det räcker med att den utsätts för ett anfall, för att hotet om blodiga strider ska bli mer än ett hot. Moril Dilaz ställning som en av hela Erebs viktigaste hamnar är alltför viktig för oss. Vi vet att det finns krafter som gärna skulle se att staden 'näpsades' en aning, krafter som gärna såg att — tja, varför inte säga det rent ut — huvudstaden Munzga fick lite av den handel som nu går genom Moril Dilaz. Därför vågar vi inte räkna med någon större hjälp från det hållet.

Vi kan inte ens tala högt om det, för vad skulle hända om hertigen började tala om ett hot från dylerna? De som inte skulle få sig ett gott skratt av historien skulle kräva att hertigen avsattes. Det är just detta som gör att vi måste utnyttja andra kanaler för att få fram korrekt information.

Vår stads framtid står på spel. Nå, vill ni hjälpa oss?"

Om rollpersonerna svarar att de är intresserade kommer mannen att än en gång syna dem. Sedan tar han av sig masken. Framför rollpersonerna sitter ingen mindre än hertig Marcaril Marguz själv, inte något sändebud. Han gör en handrörelse åt rollpersonerna att de ska vara tysta, och fortsätter sedan att tala.

"Ja, det är jag, hertig Marcaril Marguz, som har kommit till er. Situationen är verkligen desperat. Så desperat att jag inte vågar lita på någon, vilket har tvingat mig att komma till er personligen. Jag har under en tid vetat vilka ni är och tror att ni är de rätta för uppgiften. Det är av yttersta vikt att ni håller vad jag just har sagt hemligt. Ni får inte berätta det för någon. Jag har inte så mycket information att hjälpa er med, men all utrustning ni behöver kan jag bistå med. Pojken jag talade om berättade att dylerna länge har planerat att inta Moril Dilaz. De har till och med bestämt tidpunkten — om sex dagar.

Pojken sa att han hade fått informationen av Abiniz Matematikern. Genast gav han sig av mot palatset, men anfölls av tre mördare. Han lyckades nätt och jämt undkomma. Han försökte svara på min fråga om hur anfallet skulle gå till, men han var för svag för att tala tydligt nog för att jag skulle kunna förstå.

Som ni förstår är det mycket bråttom. I första hand gäller det att avlägsna det omedelbara hotet — om det lyckas är det osannolikt att dylerna försöker igen. De måste ha starka ledare och de måste ha kontakter i staden. Kan dessa tas till fånga eller sättas ur spel kan vi nog pusta ut. Annars kan bevis mot förrädarna vid hovet kanske vända sympatierna så att jag vågar utfärda en varning om att vi hotas av en attack. Just nu är det omöjligt för mig att göra något sådant öppet utan att riskera att avsättas omedelbart.

Jag vill att ni, ensamma, tar reda på vad som är på gång, och om ni kan vidta mått och steg för att förhindra det är allt gott och väl, annars behöver jag sådan information att jag kanske kan göra något. Den enda ledtråd som jag för tillfället har är att pojken fick sin information från Abiniz.

Om ni klarar det här ska ni bli rikligt belönade. Den utrustning ni kan behöva kan ni få från Mestraz' handelsbod nere vid hamnen. Innehavaren är en av mina pålitliga vänner. Han kommer inte att fråga varför och han kommer inte att begära några pengar om ni lämnar det här sigillet till honom. Han vet att ni ska komma.

Annars kan vi bara hoppas på att profetian om Rhys verkligen är sann och att den ska slå in. Jag ger er mina välgångsönskningar."

Med de orden ger han rollpersonerna ett litet

runt myntliknande föremål, sätter åter på sig masken, sveper kappan om sig och försvinner i mörkret.

Sanningen

Det är mycket riktigt dylerna som tänker inta staden, men inte på det sätt som hertigen tror. Sanningen är att den grupp dyler som befinner sig i Moril Dilaz är mycket liten, bara ett tjugotal. Resten är på väg från Klomellerbergen och beräknas anlända under dagen för attacken. Gruppen leds av en aktad köpman i staden, vid namn Miril Gereid. Köpmannen företräder en mäktig sammanslutning i Munzga, vars gemensamma intresse är Moril Dilaz ruin. Att bara attackera staden skulle kunna dra in hela landet i ett förödande inbördeskrig, vilket inte är vad man vill. Kunde man inte få någon utomstående att störta in och härja lite? Några båtlaster ransarder, till exempel? Gruppens försök att diskret hitta en tillräckligt stor legostyrka tycktes hopplösa — det handlade ju ändock om att hitta någon som utan att fråga varför var beredd att ge sig på en av kontinentens största städer — ända tills någon påminde sig om dylernas gamla hat. De behövde ju inte motiveras, och inte ville de ha betalt heller. Perfekt. Miril Gereid insåg dock tidigt att dylernas odisciplinerade krigare inte skulle kunna inta staden på normalt sätt. De var dessutom ovana vid stadens vattengator. Istället funderade han vidare tills han kom på en mycket sinnrik plan, storslagen i sin djärvhet — för att inte tala om sin grymhet — som skulle kunna förverkligas med mycket mindre ansträngning.

Om man på något sätt kunde förmå vulkanen utanför staden att få ett utbrott, så skulle detta ge upphov till en kraftig våg som skulle fara in med förödande kraft i viken och dränka staden. I samband med det kaos som skulle uppstå skulle man skicka in en grupp hajmän för att öka på förvirringen ytterligare, och först i detta läge räknade man med att dylernas krigare skulle kunna inta staden.

För att vulkanen ska få ett utbrott i förtid krävs en mycket kraftig stöt på rätt ställe. Miril har stora kunskaper om bland annat raugonerna, de märkliga insektoider som lever i flytande kolonier ute på havet. Genom dessa varelser känner han till att det finns en typ av väldiga varelser på havets botten, sjöodjuren harebir. Gruppen anställde därför en magiker och en pirat, som tillsammans med en raugonkoloni skulle leta upp en harebir. Magikern skulle sedan locka med sig varelsen och vid rätt tillfälle hetsa den så att den med full kraft kastar sig mot rätt punkt på vulkanen. För detta forskades en särskild symbol fram; HETSA. Raugonernas belöning skulle bli att fritt få ta sig an resterna av staden...

Om nu staden skulle sänkas i havet, så varför inte göra det ordentligt med en gång.

Planerna håller nu, efter ett tiotal år, på att nå sin fullbordan. Dylerna är på väg, raugonerna och piratkaptenen har sin harebir, och trollkarlen är färdig med sin symbol. Abiniz Matematikern kontaktades ganska nyligen för att göra vissa beräkningar åt Miril om vulkanen, hur ett utbrott skulle påverka staden, vad som skulle krävas för att utlösa den, med mera. Det mesta av informationen fanns redan, men man ville ha dem verifierade av ytterligare en auktoritet. När Abiniz insåg vad uppgifterna skulle kunna användas till fick han kalla fötter, och såg sig snabbt om efter någon som kunde föra informationen till hertigen. Hertigens informatörer fick nys om detta samtidigt som Miril...

Dylerna känner till att hertigen vet något, och det kommer inte att dröja länge innan de har fått reda på att det är rollpersonerna som är hertigens motaktion. De försöker då lura in rollpersonerna i en fälla (se avsnittet Fällan). Tills dess kan de arbeta fritt.

Tips till spelledaren

Försök att få spelarna att vara misstänksamma hela tiden. Vem är dyl och vem kan man lita på? Låt dem höra steg bakom sig när de går på en bro i mörkret. Låt dem tycka sig se ögon ute på vattnet. Låt dem alltid vara på helspänn, med handen på svärdet och ögonen ständigt i rörelse för att kunna upptäcka fienderna. Låt nätterna vara långa och dagarna korta, och låt lukten av det salta vattnet blanda sig med osäkerheten.

Hos Abiniz Matematikern

När dylerna insåg att pojken kom undan högg de ihjäl Abiniz. De lämnade en man kvar att röja upp efter mordet så att inga misstankar skulle riktas mot dylerna. När rollpersonerna kommer till huset är dylen uppe i övervåningen. Han kommer att inse att han inte har en chans att övermanna rollpersonerna, utan försöker därför fly. Det är bra, men inte helt nödvändigt, om rollpersonerna upptäcker honom. Han har en del intressant information. Data om honom och vad han vet finns beskrivet i Appendix. Slå för Lyssna varannan SR. Lyckas slaget har rollpersonerna hört honom när han försöker fly. Det tar dylen 18 SR innan han lyckas ta sig ut. Om någon går upp på övervåningen inom 6 SR gömmer han sig i ett hörn. Om någon kommer upp inom 12 SR befinner han sig mitt i rummet, och rusar då på

den förste som kommer upp, och försöker sedan kasta sig ut genom ett fönster. Om någon kommer upp efter de första 12 SR kastar han sig direkt mot närmaste fönster.

Abiniz' hus är en förfallen byggnad som nog en gång i tiden har sett ut som omgivningen. Vissa fönster är igenspikade och andra är täckta av mörka draperier på insidan. Frågar man grannarna om Abiniz berättar de att han brukar hålla sig inomhus. Ibland, under stjärnklara nätter, ser man honom traska iväg med sitt teleskop under armen, men man har inte sett till honom på ett tag (på grund av att han har varit upptagen med beräkningarna, att han dessutom är död har ännu inte haft så mycket med saken att göra). Han har haft en hel del besökare under de senaste veckorna.

Dörren till huset är försedd med en skylt som bekräftar att man har kommit rätt. Knackningar ger inget svar, huset verkar öde. Dörren är låst men kan öppnas med en hårnål eller liknande (svårighetsgrad 3). En lukt av gamla böcker och bläck slår emot rollpersonerna när de öppnar dörren.

Inuti ser rummen ganska besynnerliga ut, vilket beror på Abiniz' smak för geometriska former.

1 Hallen

Överblick: Till vänster finns några krokar med ett flertal mantlar av gammaldags snitt. Till höger försvinner en trappa till övervåningen. Det är mörkt inne i huset, men man kan se att det finns en halvöppen dörr rakt fram och en stängd bredvid trappan. Det är ganska dammigt och väggar och tak är vanvårdade.
Detaljer: På en av krokarna hänger en läderpåse med tolv silverfogar och ett ark med formler.
Upptäcka fara: Det känns som om rollpersonerna inte är ensamma i huset, men det är möjligt att det är fel.
SL: Rollpersonerna har ingen nytta av arket med formler.

2 Köket

Överblick: Innanför dörren öppnar sig ett oktagonformat kombinerat kök och matsal. Köket domineras av ett kraftigt bord. Två stolar ligger omkullvälta på golvet. Det finns en stenspis och en arbetsbänk längs en av väggarna. På bordet kan man hitta en trätallrik med en halvt uppäten måltid. En strimma av ljus kommer in från en öppning i det annars helt igenspikade fönstret. En smal, välvd dörr syns vid den bortre väggen.

3 Sovrummet

Överblick: Rummet är förhållandevis rent, Väggarna är svartmålade och golvet täcks av en sliten, långhårig matta. Mitt i rummet står en stor himmelssäng med ett flertal kuddar. Två av dessa är sönderskurna och man kan hitta dun över hela rummet. I en djup nisch finns en garderob. Båda garderobsdörrarna står vidöppna och alla kläder som fanns därinne ligger utslängda huller om buller. En trasig spegel ligger i ett hörn, tillsammans med resterna av någon sorts vetenskapligt instrument. Det finns en stängd dörr till höger.
Detaljer: Under sängen kan man hitta en bok om vulkaner. Boken är uppslagen på ett kapitel som handlar om hur vulkanutbrott kan skapa väldiga vattenvågor. Man måste kunna Läsa kontinental jori B5 och ha INT15 eller över för att helt och hållet förstå allt i boken, på grund av det avancerade ämnet. Ett ex libris i början av boken meddelar att den tillhör Borkon Symbolisten, men någon adress finns inte med.
Finna dolda ting: Här och var i rummet finns torkade blodstänk, bland annat på spegeln och sängstolparna.
SL: Blodet kommer från Abiniz, och skvätte ur honom när han skadad försökte fly undan sina mördare.

4 Arbetsrummet

Överblick: Rummet är format som en halvcirkel och ger intryck av att vara matematikerns arbetsrum. Överallt kan man hitta papper och pergament med mystiska tecken och siffror. En lång bänk följer väggen runt rummet, och bryts bara vid alkoven med dörrarna. Ett otal ljusstakar med vaxljus befolkar bänken liksom allehanda matematiska instrument. En mycket vacker och utsirad kulram dominerar bland föremålen på bänken. Konstfärdigt utförda kartor över Magilre, grannländerna och hela kontinenten finns uppsatta på väggarna. En mängd små bläckhorn och gåspennor myllrar bland de övriga föremålen. Under bänken finns en hjulförsedd stol inskjuten. I ena änden av rummet finne en liten grupp möbler som bryter av ordentligt mot resten av rummets innehåll: ett litet konstfärdigt utfört bord, en stoppad divan och två stolar, allt i samma lätta stil. På en piedestal bredvid divanen vilar bysten av en man med pannan i djupa veck. Mot väggen bredvid dörren till köket/matsalen står ett stort skåp i mörkt trä. Mitt på golvet kan man hitta en stor blodfläck och man kan även lägga märke till att flera av föremålen har välts. Några av pergamenten är försedda med blodiga fingeravtryck.
Detaljer: Ett av papperen på bänken är en vädjan till Abiniz att infinna sig vid "mötesplatsen" vid en viss tidpunkt (som är lika med om några timmar, oavsett när rollpersonerna dyker upp).

Brevet är undertecknat av Miril Gereid, och avslutas med ett PS om att det ska förstöras genast, en uppmaning som uppenbarligen inte har blivit åtlydd. Ingen adress nämns, men någon har skrivit "Gikarikanalen 4, källaren" i marginalen. Om man jämför med andra papper i rummet kan man sluta sig till att marginalanteckningen troligen har gjorts av Abiniz.
Lukta dolda ting (+10): Det luktar lik härinne.
Finna dolda ting: I det bruna träskåpet ligger liket av en äldre man. Han har slagits flera gånger i huvudet med något trubbigt föremål, och har fått en dolkstöt i magen. Liket har börjat lukta i värmen. Ansiktet är förvridet i en grimas av smärta och avsky. I handen håller mannen en liten kniv som han med sina sista krafter har använt för att ange sina mördare. Ordet "dyler" finns inristat i skåpets botten.
SL: Här mördades Abiniz strax efter att pojken var här och fick höra historien av matematikern. Adressen på brevet går till dylernas samlingsplats.

I det här rummet får spelarna mycket information som kan leda dem vidare. Om det verkar bli för lätt kan man utelämna adressen till dylernas högkvarter eller Mirils namnteckning.

5 Övervåningen

Överblick: Ovanför trappan finns ett nästan tomt rum. I ett hörn finns ett skåp och en mängd bråte ligger i ett annat. Inget annat verkar vara av intresse.
SL: Om han inte har hunnit ge sig iväg finns fortfarande den dyl som skulle röja undan spåren kvar.

Förfrågningar om Borkon

På Grå havskatten känner man till Borkon. Man beskriver honom som en inbunden och osällskaplig man. Han är skicklig på magi, men så gott som uteslutande symbolism. Han lär vara väl bevandrad i drakspråket, vilket är skälet till att han har kunnat forska fram flera nya symboler. Det är känt var han bor, men man vill inte lämna ut



adressen innan man först har hört med Borkon själv. Ett väl tilltaget bidrag för "konsternas framåtskridande" eller något lyckat färdighetsslag kan emellertid förändra denna otjänstvilliga inställning.

Dylernas mötesplats

I gränslandet mellan Gamla Jicon och fattigkvarteren finns ett hus med en liten innergård. Huset är nummer 4 längs Gikarikanalen. Utifrån ser det inte mycket ut för världen; putsen har börjat ramla bort och en fönsterlucka är trasig. Knackar man på dörren får man inget svar, men dörren är öppen och leder in till innergården. Denna är smutsig och vanvårdad. Det luktar fränt av rutten fisk och urin. Inte en levande själ syns till, varken i fönstren eller på gården.

Det finns tre dörrar in till huset. Alla tre är låsta med kraftiga lås. Förutom dessa dörrar finns en snedställd dörr som verkar gå till en källare.

Detta är dylernas högkvarter. I huset förvaras vapen och utrustning till cirka 700 man, samt en del övrig utrustning. I källaren, som ligger under vattennivån, finns ett mötesrum där dylernas ledare har träffats regelbundet de senaste månaderna. Det är mycket ovanligt med källare i Moril Dilaz, på grund av svårigheterna att hålla vattnet utanför. Resultaten är vanligtvis särdeles fuktiga utrymmen som nästan alltid används för hemliga möten och sådant som helst inte bör komma upp till ytan...

Huset är allt annat än övergivet. Det finns alltid minst fem mer eller mindre alerta vakter. Dessutom kan man räkna med att det vid varje enskilt tillfälle finns minst ett par dyler till i krokarna. Chansen är extra stor nu när anfallet mot staden ligger så nära i tiden. Om rollpersonerna anländer vid den tidpunkt som anges i brevet hos Abiniz kommer de mitt i ett möte med Rondolf Tandlöse, Borkon Symbolisten och dylernas ledare. Om de är försiktiga och har lite tur kan de höra deras samtal.

Vad som händer här beror till stor del på hur rollpersonerna uppför sig. En försiktig grupp, som noga undersöker huset på avstånd och använder rätt färdigheter och genomtänkt magi kan ta sig in, medan kommandoattacker och och skrik bara kommer att leda till massaker.

Med VARSEBLIVNING, Upptäcka fara, Finna dolda ting, etc, kan man sluta sig till hur många vakter det finns och var dessa är utplacerade (antalet bör anpassas till spelargruppen). Man kan även upptäcka brister i vakthållningen. Vakterna har gått efter samma rutiner i över ett år, och eftersom inget har hänt hittills har de slöat till en aning. Det är inte ovanligt att en vakt somnar på sin post, eller sysslar med något annat som inte har med övervakningen att göra. Således skulle rollpersonerna kunna ta sig in på gårdsplanen obemärkta, förutsatt att de inte är alltför många. En magiker som kan till exempel OSYNLIGHET, MAGISK SÖMN eller MÖRKER kan göra intrånget betydligt lättare.

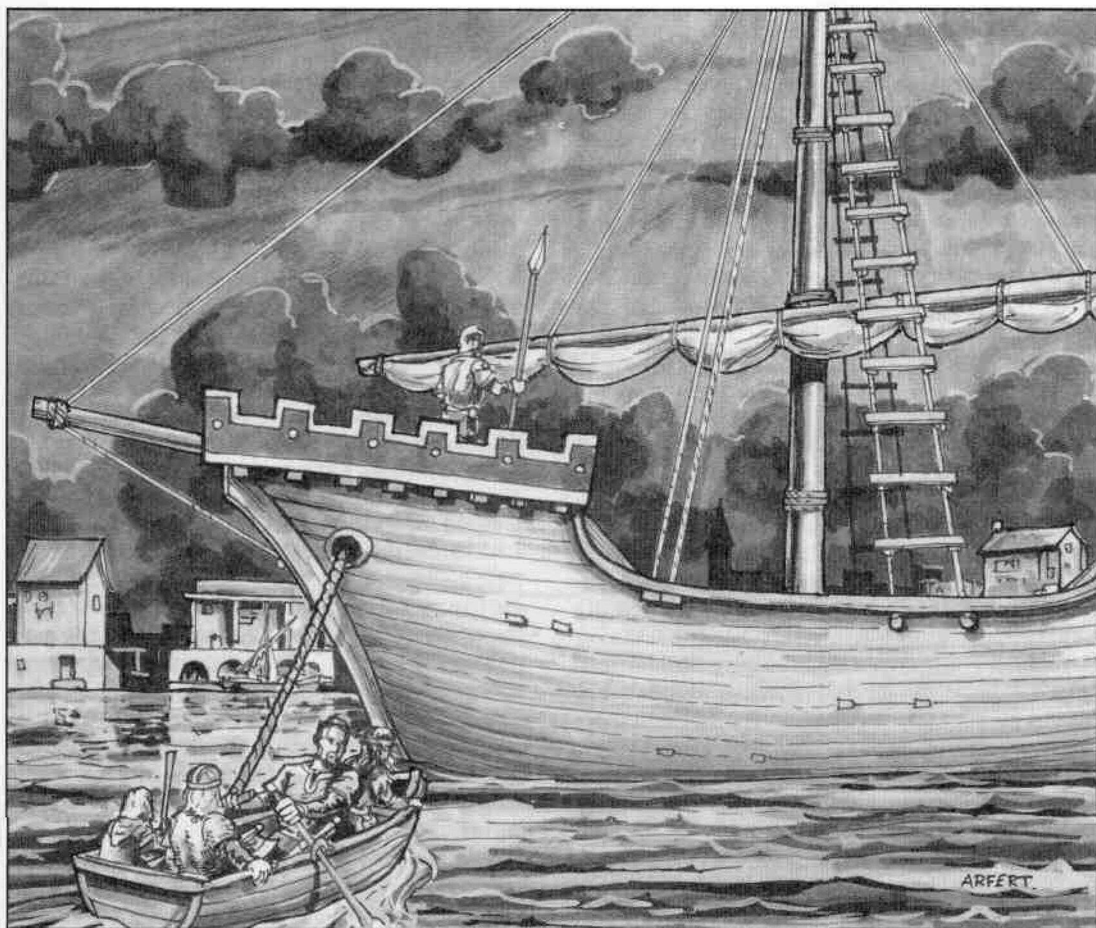
Brevet hos Abiniz antyder att mötet ska äga rum i källaren, men det är möjligt att rollpersonerna vill undersöka resten av huset först. Detta kräver att man först dyrkar upp låsen (svårighetsgrad 20). Gör man för mycket väsen av sig är chansen stor att någon av vakterna (om de inte redan är satta ur spel) eller mötesdeltagarna hör något och slår larm. Kommer man in hittar man vapen och andra persedlar till flera hundra man prydligt staplade, ett vaktrum med rester av en måltid och ett rum där gamla möbler och annat har pressats in. Större delen av huset står tomt och oanvänt.

Tar sig rollpersonerna genom den snedställda dörren finner de en stentrappa som sluttar brant neråt. Det är kallt och fuktigt här. Takhöjden är låg och långa personer får huka sig. Ett svagt ljus syns längst ner. Fortsätter man kommer man till ett bastant stenrum. Det ligger några tomma säckar och lite bråte i ett hörn, annars är det tomt. Ingen dörr syns till. Ett stearinljus i en stake står på golvet intill en vägg. Det är helt tyst.

Lyssna (+5): Det är inte helt tyst. Från väggen där ljuset står hörs röster. Man kan inte urskilja ord, men man hör att det är minst tre personer som talar.

Finna dolda ting (-10 utan tillgång till ordentlig belysning, -5 med ljus eller VARSEBLIVNING: Bredvid ljuset finns en skickligt gjord lönndörr. Man ser skarvarna bara om man tittar riktigt noga. Dörren är olåst, eller verkar åtminstone vara det.

Den som öppnar dörren ser in i ett litet, välordnat rum. Väggarna är av trä och upplysta av tre oljelyktor i taket. Ett massivt bord dominerar rummet och ett tiotal stolar står runt om det. Sittande på några av stolarna kan man finna Borkon Symbolisten, Rondolf Tandlöse, Miril Gereid, Liebon hoo'Retif och Minis hoo'Stuliter. Om rollpersonerna inte har använt sig av skyddande magi kommer Borkon att slita fram en lämplig symbol (EPILEPSI, VÄNSKAP, GLÖMSKA eller BLINDHET) från sitt halsband så snart han inser att de är inkräktare. Detta kan innebära att gruppen blir försvarslös och tillfångatagen. I så fall binds de och placeras i något tomt rum på övervåningen. Här kan man låta någon eller några undkomma för att försöka med en fritagning, alternativt kan de försöka ta sig ut själva.



Om rollpersonerna dröjer med att öppna dörren, eller inte hittar den, kommer den att öppnas försiktigt inifrån. De har ett par sekunder på sig att gömma sig bakom bråten eller ta sig ut uppför trappan. Slå ett normalt SMI-slag för att se om de hinner. Högst två personer får rum att gömma sig i källaren. Om de lyckas gömma sig kan de höra slutet på samtalet, vilket låter som följer (lär dig gärna texten utantill eller improvisera kring den för att få spelet mer levande och för att spelarna inte ska vara säkra på att det som sägs är viktigt):

"Så, då vet alla vad de ska göra", säger Miril Gereid. "Är du då så säker på att du kan locka med dig en harebir med den där? Den kanske inte ser den?" fortsätter han, vänd mot Borkon.

"Det kommer att gå, men naturligtvis har jag gjort den ganska stor, ett par meter i diameter, faktiskt. Den är klar och den är på plats, men övertäckt. Jag tror inte att det ska vara några större problem att locka vår lilla fisk mot målet, med avsedd effekt."

"Och du", säger Liebon vasst och pekar mot Rondolf, "du håller dig i skinnet. Inget festande och inga misstag. Inget slarv kan godtas. Är det klart? Annars blir du hajmat!"

"Helt rätt", instämmer Miril. "En miss till kan kullkasta hela planen."

"Ja, ja", mumlar Rondolf försiktigt. "Jag ska inte hitta på något, bara göra vad ni säger åt mig."

"Bra."

"Bara en sak till", säger Miril, "vi misstänker att någon är oss i hälarna, vilket gör det ännu viktigare att hålla igen gapet. Jag behöver väl inte påminna om vad som väntar den som är glappkäftad...?"

Ett instämmande mummel hörs och gruppen går sedan mot trappan. Siste man ut tar med sig ljuset.

Om rollpersonerna inte ingriper kommer gruppen att upplösas på gårdsplanen. Liebon och Minis stannar i huset, Borkon ger sig av till sin verkstad i Gamla Jicon för att avsluta sitt arbete, Miril eskorteras av två vakter ut ur fattigkvarteren. Han vinkar till sig en taxibåt och fortsätter

till ett affärsmöte på Gyllene gåsen.

Om rollpersonerna tar till vapen eller försöker hålla kvar gruppen för att pressa den på information, får du själv avgöra vad som ska hända. Liebon och Minis är duktiga krigare, och Borkon är en skicklig magiker med ett flertal symboler färdiga att användas kring halsen. Om rollpersonerna skulle döda eller slå gruppen medvetslös och sedan släpar sina offer inför hertigen skulle äventyret vara slut, eftersom dylerna då har förlorat sina ledare. Det är lätt att hitta på hinder om rollpersonerna skulle få övertaget, till exempel att några vakter kommer ner, att en sten i väggen ger vika och vatten börjar forsa in i rummet, eller att någon i gruppen råkar ha en ring med passande magi inlagd.

Rondolf Tandlöses skepp

Rondolfs skepp ligger förankrat utanför hamnen. Tullhuset kan meddela att skeppet ägs av Rondolf Tandlöse och att denne är en köpman som är här för att köpa spannmål. Mot en mindre muta kan tullmästaren berätta att han misstänker Rondolf för att syssla med olaglig handel med sjögräsgift (vilket är fel). Piraten Rondolf har träffat en del män sent på kvällen då och då, och det hela verkar lite mystiskt.

Skeppet är ganska litet och lättmanövrerat, och en köpman inser att det inte skulle vara särskilt lönsamt att frakta annat än mycket dyrbara varor i det.

De flesta sjömännen är i land, men omkring fem personer finns alltid ombord. De är mycket ovilliga att svara på frågor. Om rollpersonerna blir påträngande kan de bli våldsamma. Övertalning, i synnerhet om den genomförs av kvinnliga rollpersoner, kan å andra sidan lossa tunghäftan. De vet emellertid inte särskilt mycket. Deras kapten har farit omkring ganska planlöst utefter kusten, och en dag kallade kaptenen upp en underlig figur i magikerkåpa (Borkon) från kajutan. När och hur han hade kommit ombord var en gåta. Han skulle lägga någon mystisk ritual, sa kaptenen, så alla var tvungna att hållas sig under däck. Efter några timmar kallades de upp igen och sedan åkte de hem.

Hela hemfärden kännetecknades av vedervärdiga stormar, och besättningen var mycket besviken då man varken hade fått slåss eller plundrat, utan bara fått ägna sig åt de vanliga sjömanssysslorna. (Borkon lockade upp harebiren till ytan med sin ritual. Harebirens delvis magiska natur gör att vädret påverkas kraftigt när den befinner sig nära ytan.)

Det är möjligt att rollpersonerna vill ta sig ner i Rondolfs kajuta, i så fall används följande beskrivning.

Kajutan

Överblick: Rummet är mörkt och luktar konstigt. På högra sidan finns tre runda, mässingsinfattade fönster, och under dem står ett skrivbord. Fyra uppslagna böcker, några kartor, en distansmätare och en mängd små lappar med anteckningar ligger utströdda över bordet. Mot den bortre väggen står en säng med sängkläderna liggande på golvet. Ett träfat med lite sur mjölk och en utlöst råttfälla står på golvet. I taket hänger en fågelbur med en uppstoppad papegoja. Mot den vänstra väggen står ett öppet klädskåp; kläder har ramlat ur och det ser mycket ostädat ut.

Detaljer: Böckerna handlar om harebirer; hur de ser ut, vilka områden de lever i, etc. I en skrivbordslåda kan man hitta Borkon Symbolistens ena formelsamling. Den tjocka boken är försedd med ett vackert utformat ex libris.

Lukta dolda ting: Det luktar besynnerligt om papegojan.

Hantera fällor (-5): En dold tråd leder från nedersta lådan i skrivbordet och vidare ner i golvet. I lådan finns en flaska med korken fästad i snöret. Ett flertal hål är borrade i lådans botten. Om man drar i snöret rinner flaskinnehållet ut på golvet. Det är omöjligt att avgöra vad som finns i flaskan utan att öppna den. För att följa tråden åt andra hållet måste man bryta upp hela golvet.

Finna dolda ting: I golvet under sängen finns en lös planka. Under denna finns ett dolt utrymme, där en liten men mycket vacker stenskulptur i form av en sittande kvinna förvaras. I en läderpåse finns 400 guldmynt och bredvid ligger en liten bok. Texten är skriven på kimzon och består av små poem och korta anteckningar.

En noggrann studie av de senaste anteckningarna avslöjar följande:

"Jag vet att det bara är rykten, men rykten kan vara sanna. Om verkligen Rhys skulle uppenbara sig under anfallsdagen kan jag bara hoppas att jag kommer levande ut ur staden."

SL: Snöret är kopplat till den lösa plankan i golvet. Om plankan lyfts bort utan att man först har lossat snöret dras korken ur flaskan och en tjockflytande, genomskinlig vätska droppar ner på golvet. Den som andas in de ångor som bildas somnar inom en minut. Om rollpersonerna utlöser fällan kan en mängd intressanta situationer uppstå. Vad händer till exempel när piraten kommer tillbaka och finner sin kajuta full av sovande äventyrare?

I övrigt är skeppet inte särskilt intressant. Det finns inga spännande saker i lastrummet, eller några antydningar om att Rondolf skulle syssla med illegal handel av något slag.

Papegojan är preparerad med arsenik för att inte ruttna.

Miril Gereids hus

Det finns en viss chans att rollpersonerna tar sig till Miril Gereids hus för att få information om vad dylerna tänker göra. Miril förvarar dock ingenting i sitt hem som visar att han har något som helst samröre med dylerna. Huset är mycket luxuöst och tre halvlängdsmän arbetar som tjänare. Två båtar ligger alltid klara utanför dörren för att transportera honom dit han önskar. Det är inte särskilt vanligt att han är hemma annat än på nätterna. Dagar och kvällar är han upptagen med affärsuppgörelser eller förberedelser för attacken. Tjänstefolket vet inte vad Miril sysslar med. De har dessutom fått skarpa tillsägelser om att fösa bort allt "pack" från husets trottoarer.

Fällan

En mörk kväll när rollpersonerna är ensamma kominer en lång och smal man fram till dem. Han är klädd i trasiga hosor och en kort lädertunika. En svart halsduk och en sliten kaptenshatt värmer hals och huvud. Runt ena armen sitter en vit trasa. En röd fläck på trasan antyder att han kanske har träffats av en pil.

Mannen kommer fram till rollpersonerna och ber dem följa med honom. Han är mycket upphetsad och uppjagad och ser sig hela tiden om för att försäkra sig om att de är ensamma. Han upprepar flera gånger att det är viktigt att de kommer med. Han säger att han är jagad och måste få berätta något för dem. Något mycket viktigt.

Mannen har en båt inte långt från där rollpersonerna befinner sig. Han ber dem följa med i den så att de kan tala ostört.

Detta är en fälla. Mannen är en hajman med uppgift att locka med sig rollpersonerna ut på vattnet. Såret i hans arm är naturligtvis inte äkta. Så snart de är tillräckligt långt ut på vattnet kommer han att dyka i och därefter ta av sig sina kläder och förvandla sig till en haj. Ett flertal andra hajmän dyker upp samtidigt, och tillsammans anfaller de båten (anpassa antalet efter rollpersonerna). Båten är rank och rollpersonerna måste lyckas med sjökunnighetsslag för att hålla den på rätt köl.

Håll noga reda på om någon har rustning på sig i båten. Faller man i vattnet med ringbrynja eller helrustning krävs magi eller en hjälteinsats för att man ska hålla sig flytande. Endast vissa vapen går att använda i strid i vatten. Svärd och yxor är svårhanterade (-10 FV) medan spjut och andra stickvapen är något lättare (-5). Kastvapen och bågar kan inte användas av en som ligger i vattnet, men går utmärkt att använda av den som befinner sig i båten (-5 FV på grund av båtens krängningar). Hajmännen är emellertid inte särskilt klyftiga och — när det kommer till kritan — ganska fega. Om de får allvarligare skador dyker de ned under vattnet och simmar iväg.



Om rollpersonerna avslöjar mannen eller om överfallet misslyckas på annat sätt kommer hajmännen att fly. De är övertygade om att de är de enda som hittar bland Moril Dilaz husgrunder och bland undervattensruinerna av den tidigare

staden, och simmar därför ganska långsamt när de väl har kommit ifrån rollpersonerna. Om dessa följer efter måste de göra kontrollslag för Simma varannan minut. Ett misslyckande innebär att de har tappat bort hajmännen, och fummel att de har upptäckts av dem. Eventuella skador reducerar FV.

Efter drygt fem minuters simmande under/i Moril Dilaz gator, genom undervattensruiner och förbi gamla båtvrak kommer hajmännen fram till ett hål i en husgrund. Det är kolmörkt därinne.

Hajmännens boning

Överblick: Innanför hålet finns en vattenfylld källare. I mörkret känner man bara taket men efter en stund ett hål, tillräckligt stort för att en människa eller hajman skulle kunna ta sig igenom. Källaren är helt tom — hajmännen har försvunnit upp genom hålet. Ett svagt ljus kommer från våningen ovanför.
SL: Rollpersonerna befinner sig under vatten inne i husets källare och kan inte stanna här hur länge som helst utan magi.

Boplatsen

Överblick: Efter att ha simmat igenom hålet i taket och vidare några meter når man vattenytan. Här befinner man sig i ett hörn av ett stort, ganska mörkt rum. Rummet är till hälften fyllt med vatten, så det är knappt en och en halv meter till taket. I den bortre änden guppar en flotte av kraftiga bjälkar. Flotten är fastsatt i ena väggen och är ungefär 4x6 meter stor. På flotten finns vapen och utrustning, några filtar, en tänd oljelykta och en stor mängd avgnagda ben. Hajmännen sitter i människoform på flotten, insvepta i filtarna och talar med varandra. De har uppenbarligen inte sett eller hört några inkräktare än.
SL: Om rollpersonerna håller sig stilla och försöker lyssna på vad hajmännen talar om är det 20% chans varje minut att de hör rollpersonerna.

Under en stund förbannar hajmännen det misslyckade anfallet och försöker hitta på förklaringar som de kan berätta för Miril Gereid. Sedan tar en av dem fram en flaska vin och man börjar tala om anfallet på staden. Här får spelledaren avgöra hur mycket rollpersonerna ska få höra. De behöver inte få veta något, men det är också ett utmärkt tillfälle att hjälpa spelarna tillbaka på rätt spår om de fullständigt har virrat bort sig.

Bryter strid ut måste man dels tänka på hajmännens överlägsenhet i vatten och dels på den låga takhöjden.

Det enda sättet att ta sig ut och in är genom hålet i golvet, rummets forna dörr är igenmurad.

Avslutning

Sex dagar efter det att hertigen kontaktar rollpersonerna kommer Borkon Symbolisten och Rondolf Tandlöse att hetsa harebiren mot vulkanen och anfallet mot staden är ett faktum. Hinner rollpersonerna stoppa det? Kanske kan de förstöra symbolen strax innan den lyckas förhäxa harebiren, kanske tar man hjälp av Rhys och jagar Miril Gereid i luftbubblor (se Appendix), samtidigt som störtvågen sköljer över staden och hajmännen ligger dem hack i häl. Avslutningen beror helt på hur spelarna handlar och hur mycket information spelledaren har försett dem med.

Intermezzo i Gabrika

Baroniet Gabrika

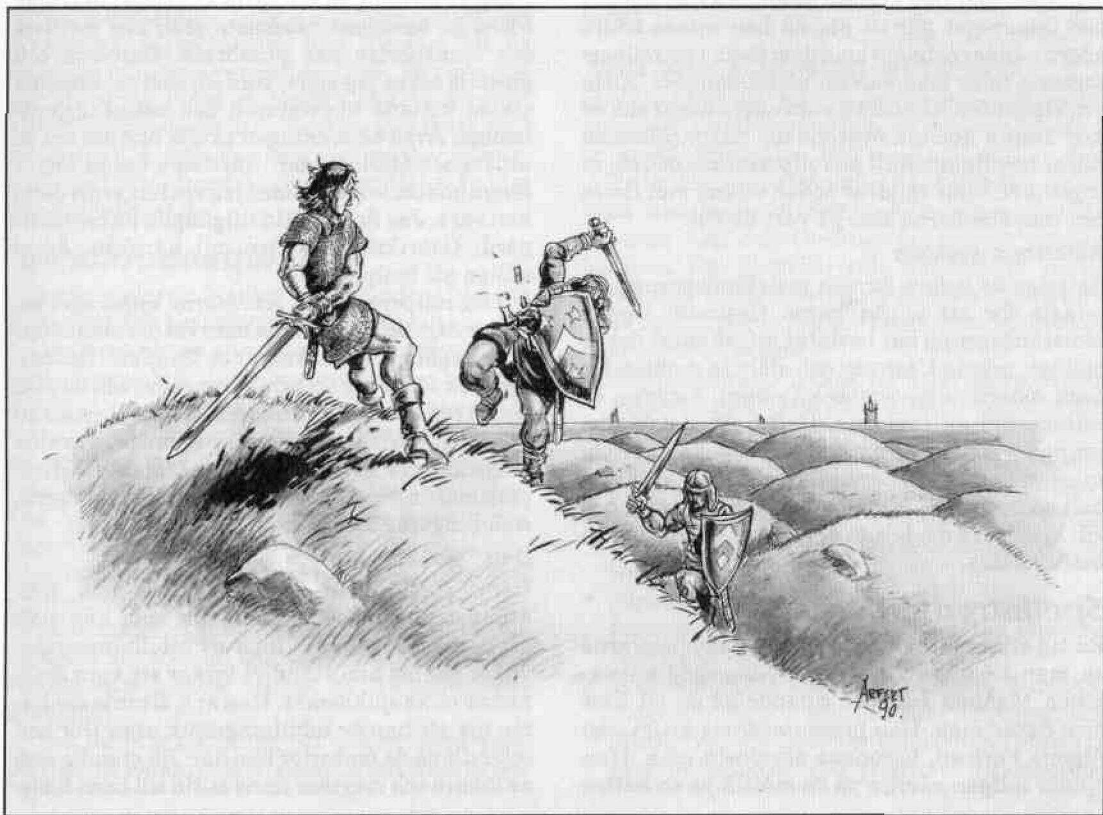
Gabrika är ett typiskt magilliskt baroni i många avseenden. Det ligger längst söderut på Gabanzga-halvön. En stor del av baroniet består av sädesfält, där små byar ligger tätt. Jordbruket är som överallt annars den viktigaste näringen, men delar av befolkningen ägnar sig även åt musselfiske.

Längs med kusten ligger ett skogsparti, där ek och bok är de vanligaste trädslagen. Skogen lämnas för det mesta orörd eftersom det finns en hel del vilda djur i den, som man trots ansträngningar (i och för sig ganska halvhjärtade), ännu inte lyckats utrota. Viss avverkning för husbyggen sker emellertid i skogsbrynen.

Gabrika har en tragisk historia. För drygt hundra år sedan lämnade gamle baron Torton baroniet till sina söner. Enligt gammal sed ska den äldste sonen ta över baroniet. Nu var det så att Torton hade tre söner, som fötts av olika mödrar, och det var omöjligt att helt klargöra vilken av dem som var äldst (ett visst fifflande med tempeluppgifter och försvunna vittnen komplicerade det hela). Ett blodigt intrigerande uppstod, varvid en av bröderna dog och en tvingades i landsflykt till Klomellien. Under en period av cirka tio år regerade Ynis, den tredje brodern. Den broder som flytt till Klomellien dog strax därefter men lämnade efter sig en son, Ardian, som tog sig till sin faders hemtrakt och med stor vapenmakt avsatte sin halvfarbror. Sedan dess har Ardians efterkommande burit kronan.

För tillfallet regerar baron Castorin. Denne har emellertid varit sjuk mycket länge, och har flera gånger varit nära döden. En stor del av baroniets finanser går till att hitta och betala läkare och magiker som, hittills förgäves, försökt kurera sjukdomen.

Befolkningen i Gabrika är betydligt fattigare än i övriga Magilre. Baron Castorin tar in stora



skatter för att kunna betala sin sjukvård och ett stort missnöje har uppstått. Då befolkningen är typisk för Magilre knorrar invånarna emellertid inte i någon större utsträckning.

Spelintroduktion 1

På sin resa genom Gabrika möter spelarna en gammal man som presenterar sig som Asterion. Han berättar att han är på väg till byn Estra efter att ha hälsat på vänner i en annan by. Byn är en av de större och ligger vid floden Gavers strand. Mannen går till fots trots att han är gammal och krokig. När han märker att rollpersonerna inte är från trakten börjar han fråga ut dem om vilka de är och varför de har kommit till Gabrika. Asterion tycks mycket intresserad av rollpersonerna, men förklarar detta som en gammal mans nyfikenhet om de frågar. Främst försöker han få fram vad de gjort den senaste tiden (särskilt intresserad är han om rollpersonerna har gjort något olagligt eller motarbetat adeln på något sätt; han frågar inte om detta men följer genast upp om rollpersonerna skulle nämna något). Han synar dem också för att se om de är dugliga stridsmän. Om han finner dem lämpliga (se Asterions avsikter nedan) frågar han om de har tid att utföra ett uppdrag åt honom, mot lämplig betalning givetvis. Anmäler rollpersonerna sitt intresse säger han att han ännu inte kan berätta vad uppdraget går ut på, då han måste träffa några vänner och tala med dem först. Om rollpersonerna talar med värden på värdshuset "Alzia och Ziploditen" i byn Estra om några dagar ska de nog kunna komma överens om något. Mannen plirar hemlighetsfullt på rollpersonera och säger inget mer. Han vandrar sedan vidare mot Estra och rollpersonerna kan gå vart de vill.

Asterions avsikter

Asterion är ledare för den motståndsgrupp som bildats för att störta baron Castorin. Denna motståndsgrupp har beslutat att, så snart det är möjligt, mörda Castorin och själv ta makten (se dock Asterions personbeskrivning). Asterion är intresserad av spelarna därför att motståndsgruppen kommit fram till att det är bäst om utomstående personer utför mordet. Han är inte helt säker på om rollpersonerna är de rätta och vill konferera med de övriga innan ett slutgiltigt beslut fattas.

Spelintroduktion 2

En tid efter mötet med Asterion möter spelarna en man i vackra kläder och välansade mustascher. Mannen kommer ridande på en vit häst med flätad man. Han presenterar sig artigt som Algotis Ferizan, baronens närmaste man. Han bjuder rollpersonerna på en måltid på en bättre taverna och ber att få tala med dem. Han har hört om deras tidigare bedrifter (förutsatt att de har utfört något värt att nämna, t ex räddat Moril Dilaz från dylernas anfall, eller något liknande, annars får du hitta andra anledningar till att Algotis väljer just rollpersonerna och inga andra), och kanske kan de hjälpa även honom och hans herre. Efter en stund börjar han berätta hur det ligger till

"Baroniet har fått ett problem", börjar han och tar en klunk av vinet. "Sedan länge, ja faktiskt ända sedan familjefejden efter Tortons död, har Gabrika varit känt för att vara en lugn plats. Bönderna har arbetat som de bör och Gabrika har klarat sig undan konflikter med andra baronier. Men nu har oroligheter börjat uppstå av okänd anledning. Kanske syns de inte på ytan, mina ärade äventyrare, men folket är inte längre så troget som det tidigare var. Vi misstänker att en man försöker samla folket för att störta vår vördade herre, som inte kan vara oskyldigare. Som ni kanske har hört är han sjuk och har varit så i många år. Folket har tydligen ingen medkänsla!"

Algotis ökar takten i sitt tal och faller nästan i gråt när han avslutar meningen. Han lugnar sig dock och fortsätter:

"Det finns som sagt en man som samlar folket i någon form av underjordisk motståndsgrupp. Flera av baronens närmaste män har mördats och transporter har plundrats. Baronen, och givetvis också jag själv, vore mycket tacksamma om ni hittade uppviglaren och oskadliggjorde honom. Även befolkningen skulle nog må bra av att lugnet återinträder. Bäst vore om ni kunde fånga honom levande, men jag vet hur svårt detta kan vara. Jag finns alltid tillgänglig på baronens gård, Gabrikas värn, tre mil härifrån. Är ni villiga att hjälpa oss?"

Om rollpersonerna accepterar uppdraget berättar Algotis att det enda man vet om mannen är att han går under täcknamnet "Svanen". Rollpersonerna får se sig omkring i området och försöka snoka reda på vad som händer. Belöningen för att oskadliggöra "Svanen" är en summa pengar eller något annat som godtyckligt bestäms av SL. Rollpersonerna får ett pergament, skrivet av Algotis, som fungerar som pass till Gabrikas värn.

Den "sjuke" baronen

Baron Castorin är egentligen inte sjuk, eller åtminstone inte på samma sätt som han själv säger att han är. Han lider av inbillningssjuka, vilket gör att han ständigt tycker sig vara drabbad av olika sjukdomar. Han är själv inte medveten om att han är inbillningssjuk utan tror helt och fullt på de fantasier han har. En ständig stab av läkare och magiker finns alltid till hans hjälp.



Den mest lyckade av dessa, enligt baronen själv, är en medelålders helare vid namn Sartibug Kroppsvrängaren. Denne har, förutom att ha hand om baronens personliga fysik, fått uppdraget att sköta länet så länge Castorin är sjuk. Detta har inneburit att baronens före detta närmaste man, Algotis Ferizan (som besöker rollpersonerna i Spelintroduktion 2), har fått betydligt mindre inflytande.

Spelintroduktion 3

När/om spelarna besöker värdshuset Alzia och Ziploditen (se beskrivning av detta) leds de ner till källaren där en stor del av motståndsgruppen sitter församlad. Asterion presenterar alla och berättar om gruppens mål (han nämner inte deras gömställe i skogen utan säger att värdshuset är gruppens högkvarter). Rollpersonerna får veta att Asterion i dessa kretsar kallas för "Svanen", och endast bör omtalas under detta namn. Asterion berättar vidare att rollpersonernas uppdrag är att mörda baron Castorin. Rollpersonerna får se kartor över borgen. De har tillgång till allt materiel motståndsgruppen kan bjuda dem och allt folk de kan tänkas behöva. Själva mordet måste dock utföras av rollpersonerna ensamma.

Om de inte är villiga att utföra uppdraget, eller om de tvekar, tillfångatas de och låses in i ett av gömställets fånghålor (se separat beskrivning).

Vad ska spelarna göra nu?

Spelarna har nu fått två uppdrag som går ut på att mörda motsatt uppdragsgivare. Vad de väljer är upp till dem själva. Här kan spelarnas livsmål spela in. Om rollpersonerna har livsmålet Anarkism kanske de stödjer befolkningen. Har de däremot Lag och Ordning stödjer de kanske baronen. Det är heller inte nödvändigt att de väljer sida. Är de smarta nog kanske de kan lura båda uppdragsgivarna och komma undan med en väldig massa pengar.

- Rollpersonerna lyckas ha ihjäl baronen. Då utspelar sig en vild strid mellan Asterion och Algotis där rollpersonerna tvingas välja sida.
- Sartibug Kroppsvrängaren får reda på rollpersonernas uppdrag (eller bara ett av dem) och lägger en kraftig SKYDDsbesvärjelse från ett pergament för att skydda Asterion/baronen.
- Algotis inser att rollpersonerna vill mörda baronen men struntar i det. Istället försöker han bli av med Asterion.
- Rollpersonerna lyckas röja både baronen, Asterion, Algotis och Sartibug ur vägen och blir själva härskare över Gabrika (till att börja med är detta en god grogrund för inbördes

stridigheter, som spelledaren kan roa sig med att underblåsa och dessutom är det något som knappast kan tolereras av grannbaronierna, och framförallt inte av det stenrika Galder, väster om Gabrika.

Det är heller inte bara två krafter som strider mot varandra; Asterion, Sartibug och Algotis har egna planer (se deras personbeskrivningar) och det är mycket möjligt att dessa har betydelse för äventyrets utgång. Här följer några exempel på situationer som kan uppstå:

- Rollpersonerna använder Algotis pass för att ta sig in i Gabrikas värn. Där ber de att få tala med baronen och slår ihjäl honom då de får göra detta.
- Sartibug lyckas av misstag förgifta och döda baronen med en drog. Algotis försöker genast mörda/fängsla helaren och driver rollpersonerna ännu hårdare (eller anlitar fler äventyrare) att mörda Asterion.
- Sartibug lyckas av misstag kurera baronen från sin inbillningssjuka. Denna avskedar Algotis för misstanke om föräderi och gör Sartibug till sin ordinarie rådgivare (vilket naturligtvis irriterar Algotis). Eller så avskedas Sartibug eftersom han inte längre behövs. Kanske går Algotis och Asterion i förbund. Spelarna måste välja vilka de ska stödja.

Motståndsgruppen

Motståndsgruppen består av drygt sextio aktiva unga och medelålders män. Många i trakten kring byn Estra känner till den, men har ignorerat den då de anser att "de där spolingarna nog lär sig sin plats med tiden". Gruppen bildades när skatterna höjdes till det tredubbla i ett slag. Man tyckte inte att det var motiverat att baronens sjukvård kunde kosta så mycket. Dessutom hade missnöjet rent allmänt mot adelns översittarfasoner växt och det var den allmänna meningen hos de flesta i Estra att störta baron Castorin och själva ta över Gabrika. De äldre stödde emellertid inte dessa idéer med undantag för den gamle historieberättaren Asterion på värdshuset Alzia och Ziploditen. Denne visade sig vara betydligt piggare än han sett ut, då han suttit vid spisen och berättat historier från gamla tider. Han visade sig vara en synnerligen god ledare och gruppen antog honom som sådan.

Medlemmarna i motståndsgruppen är alla entusiasmerade av Asterion och av varandra att ta över Gabrika. De har ofta möten där man diskuterar vad som gjorts och bör göras. Hittills har gruppen utfört några överfall av transporter och ett par rånmord för att finansiera verksamheten. Gruppen har tillgång till en hel del vapen och tillhyggen, men inga mer specialiserade saker.

Efter ett rånmord på en av baronens skatteindrivare lyckades de få tag på kartor över Gabrikas värn. Dessa är emellertid inte korrekta, då gården byggts om en del på sistone (Castorin har byggt ut sitt sovrum ordentligt, och av hans frus svit återstår bara ett rum för att Sartibugs laboratorium ska få plats).

Om värden behövs för motståndsmännen kan schablonen för menig stadsvakt eller soldat användas. De har inte Stadskännedom men väl Överlevnad skog 7 istället. Mutfaktorn är 15 + 1T4.

Byn Estra

Byn Estra är den största byn i Gabrika, med drygt tvåhundrafemtio invånare. De flesta yngre är medlemmar i motståndsgruppen, som har en möteslokal i byns värdshus, Alzia och Ziploditen. Byn liknar de flesta andra byar i södra Magilre och du kan, om du vill och tycker det är nödvändigt, göra en närmare beskrivning av den.

Alzia och Ziploditen

Alzia och Ziploditen ligger centralt på huvudgatan i byn Estra. Det är en omålad, grov timmerbyggnad med gräsbevuxet tak och grå fönsterluckor. Värdshuset är av typen "normalt" (se sid M48). Det har sex rum, men ingen sovsal. Två av rummen är dubbelrum, med sängar som kan skjutas ihop om man vill, allt efter gästernas önskemål. Det finns ett stall vägg i vägg med värdshuset på ena sidan och ett badhus på den andra.

Maten som bjuds är enkel men god, och lagas av värdshusvärdinnan Alzias son. Värdshuset är hemtrevligt och luktar kåda, timmer och mossa.

Då Alzia inte håller särskilt höga priser (80-100% av normalpriserna) är värdshuset ganska välbesökt. Många kommer dessutom för att träffa Asterion, historieberättaren, som varje kväll sitter vid elden och berättar om länder och kungar för länge sedan. Vanligtvis är det 2T4 gäster på vardagskvällarna och 2T6 på helgerna. Ofta sover bortåt ett halvdussin resenärer i rummen.

Förutom Alzia och hennes son arbetar en dräng i stallet och två tjänsteflickor. Flickorna har dessutom hand om badhuset.

Alzia håller med en källarlokal för hemliga möten, trots att detta är mycket riskabelt. Möten brukar hållas en eller två gånger i veckan, oftast sent på kvällarna. De hålls i rum 6 och leds normalt av Asterion.

J Gillessal

Översikt: En stor gillessal som uppfylls av tre grova långbord utan dukar. Gästerna sitter på

långbänkar. Golvet består av nötta plankor och väggarna består av samma obarkade stockar som utsidan. En bit in på vänster sida finns ett sågat hål i väggen med en disk. I taket hänger två svartbrända ljuskronor och bredvid två uppstoppade och av ålder lätt missfärgade träskziploditer (mycket unga exemplar). En trappa leder uppåt direkt till höger om ingången. Mot den bortre väggen hukar en enorm vitkalkad eldstad och vid sidan av denna en sliten stol.

Detaljer: Vid en närmare studie av rummet märker man att det inte bara är de uppstoppade kadavren i taket som har med ziploditer att göra. Över disken finns ett ziploditkranium och på väggen bredvid eldstaden är ett skinn uppspikat. Mot den bortre väggen finns två låsta dörrar (svårighetsgrad 10). Den ena går till ett förråd med allehanda serveringsutrustning. Den andra går till källartrappan.

SL: På kvällarna sitter ofta Asterion på stolen. Alzia föredrar att gå omkring i lokalen och ta upp beställningar och står sällan vid disken. För information om ziploditerna, se Alzias personbeskrivning i Appendix.

2 Kök

Överblick: Ett kök med en spis, arbetsbänkar och skåp.

3 Alzias och Veroniz' rum

Allmänt: Dörren hit är alltid låst (svårighetsgrad 14) och endast Alzia och Veron har nyckel.

Överblick: Rummet innehåller tre stolar kring ett litet bord. I ett hörn står ett skrivbord med en stoppad stol framför. På bordet ligger mängder av fyllda pappersark, samt ett bläckhorn med en gåspenna. Till höger om skrivbordet står en järnbeslagen kista. I andra änden av rummet finns två sängar med en f år skinnsmatta emellan. I taket hänger en ljuskrona av samma typ som i gillessalen.

Detaljer: Papperen på bordet verkar vara någon slags reseskildring över färder genom dj upa träsk.

Lukta dolda ting: Det luktar underligt från kistan, nästan som från lik.

SL: Papperen är Alzias hågkomster från sina resor i Efronzink. De är på intet sätt hemliga men hon skulle föredra om läsaren bad om lov innan han satte sig ner med dem. Kistan är låst (endast Alzia har nyckeln, svårighetsgrad 10) och innehåller uppstoppade djur. Vissa är inte helt konstfärdigt konserverade, och det är de som luktar.

4 Resanderum

Överblick: Alla rummen innehåller en trasmatta, ett vattenkrus och ett tvättfat, en låsbar klädkista (två i dubbelrummen), ett litet bord och en stol. Dessutom finns en läderremsa uppspänd över dörren på vilken man kan läsa två verser ur Gyllene boken (Lysande Vägens heliga skrift).

SL: Både låsen in till rummen och låsen på kistorna är av god kvalitet (svårighetsgrad 12) och inbrott är synnerligen ovanliga.

5 Källare

Överblick: En källare för olika matvaror och drycker. Rotfrukter och grönsaker ligger i tunnor. I ett hörn står en hylla med viner och bredvid ligger ett tiotal kaggar öl. Här förvaras även ved.

Finna dolda ting *(+5):* Bakom en av vedtravarna finns en dörr, dold av skuggorna.

6 Hemlig möteslokal

Överblick: Bakom den smala dörren från källaren finns ett skumt rum, upplyst endast av en oljelykta i taket. Rummet innehåller ett stort bord med bänkar omkring men är för övrigt helt tomt.

SL: Asterion har varit noga med att röja bort allt som kan visa att motståndsgruppen har möten i lokalen. Förvisso är det helt uppenbart att det är motståndsgruppens lokal, om baronen skulle upptäcka den, men det får inte finnas några ledtrådar till vilka som är med i gruppen eller något om dess planer.

Gömstället

Av en slump hittade en av medlemmarna i motståndsgruppen några källarruiner mitt i den stora skog som går längs med länets östra kust. Ruinerna kommer från Ynis regeringstid. Baron Ynis hade planer på en stor borg mitt i skogen men hann inte längre än till källarvåningen förrän hans halvbrorson tog makten. Sedan glömdes borgbygget bort.

Motståndsgruppen täckte över källarrummen med stockar och kamouflerade dem med löv och ris och fick därigenom ett utmärkt gömställe. Efter att hösten hade kommit och skogens blad fallit över de täckta källargångarna var det omöjligt att se vad som fanns under. Källargångarna rensades ur och man gjorde små sov- och förvaringsrum av fångcellerna och matsal av potatiskällaren.

Detta har blivit motståndsgruppens högkvarter och gömställe. Här förvaras allt material gruppen har och här gömmer sig personer som jagas av baronen.

Källargångarna är kalla, fuktiga och mörka. Här och var hänger facklor eller lyktor på väggarna och i vissa rum kan man tända brasor vid behov. Taket läcker ordentligt och det händer att kraftiga vindar tar med sig delar av det. Takhöjden är aldrig mer än två meter.

Utanför gömstället finns alltid minst två motståndsmän som vakter. Dessa har en larmlina som sätter igång en mängd klockor i korrido-

rerna om man rycker i den. Nedgången går via en stege, dold av en kamouflerad lucka. Stegen står i det som skulle ha blivit vaktrummet.

1 Vaktrummet

Rummet är tomt och fungerar som upp- och nedstigningsplats samt som förbindelse mellan gångarna. Fyra gångar leder från rummet, men en av dem är bara några meter lång, då den aldrig blev färdiggrävd.

2 Sovrum

Dessa före detta fångceller innehåller varsin bädd av halm och ett par filtar. Här sover vakterna och vanligtvis en eller två personer som anser sig ha anledning att gömma sig under en tid.

3 Förråd

Här förvaras diverse persedlar. I ett av förråden finns mängder av improviserade vapen (tjugor, liar, hackor, klubbor, etc) och olika inbrottsverktyg. I ett annat förvaras svarta kläder för nattliga överfall samt en sliskig svart salva av valspäck och aska att smeta i ansiktet. Dessutom finns en mindre uppsättning gröna kläder (samt övrig utrustning du anser att motståndsgruppen och rollpersonerna kan behöva).

4 Matsal

Matsalen rymmer ungefär tjugo personer och möblemanget består av ett grovt tillyxat långbord och bänkar.

5 Sovsalar

Stora högar av bäddhalm och en mängd filtar och skinn ligger på golvet i dessa två rum. Rummen kan vid behov inhysa drygt åttio personer, även om det blir lite trångt då. Detta har dock aldrig varit nödvändigt och salen är mest tänkt som en tillflyktsort för motståndsgruppen om en kupp skulle misslyckas.

6 Möteslokal

Detta rum är tomt, och används när motståndsgruppens medlemmar träffas och diskuterar. Vanligtvis sitter de då i ring på golvet.

7 Matförråd och kök

Detta rum är alldeles cirkelrunt och var tänkt som magilitterärt bibliotek. En primitiv eldstad med ett hål i taket ovanför utgör kokplatsen och medför att rummet är mycket rökigt när elden är tänd. I rummets bortre ände står tre stora kistor med torra matvaror, vilka räcker till ca trettio personer i en vecka.

8 Den underjordiska floden

En underjordisk flod flyter genom området, vilket var en av anledningarna till att Ynis ville bygga borgen just här. Det var tänkt att det skulle gå en lönngång från det magilitterära biblioteket till en båt, med vilken man skulle kunna fly. Motståndsgruppen har placerat en båt där av samma anledning, men använder floden mest för att hämta vatten ur.

9 Tomma rum

Dessa rum har ännu inte blivit inredda.

Gabrikas värn, baronens borg

Borgen ligger på en kulle tre mil från Estra. Den omges av en lummig, stor och mycket välskött park, som baronen lät göra så mystisk som möjligt i sin ungdom. Många träd är knotiga och har förvridna former, här och var rinner små bäckar där ovanliga fiskar simmar omkring. En grupp satyrer har fått en fristad vid en källa, varifrån vacker musik ofta hörs. I ett hörn av parken, någon kilometer från borgen, ligger en tornruin. Det är ingen äkta ruin — den byggdes för att vara en så vacker och mystisk ruin som möjligt. I ruinen kan man hitta tre spöken som en magiker har skapat åt baronen med hjälp av AVBILD, PERMANENS och NEXUS. Ungefär två årsproduktioner gick åt för att betala bara besvärjelserna. I jämförelse är de äkta ruinerna från kejsartiden, som det finns rätt gott om i baroniet, gräsligt tråkiga och ospännande.

Huvudbyggnaden är av vitkalkad sten och försedd med ett sedan länge grönärgat koppartak. Byggnaden har tre våningar och en källare. Bottenvåningen har golv av polerad sten medan man i övervåningarna håller till godo med trägolv. Belysningen är sparsam och utgörs av lyktor upphängda utefter väggarna samt eldstäder i de flesta rum. Vintertid är det ofta kallt, särskilt i de större rummen.

Det finns gott om lönngångar i byggnadens tjocka väggar. Se kartan för detaljer.

Borgen har en tjänarstab på fjorton personer, varav tio arbetar inom husets väggar. Dessutom patrullerar alltid minst tjugofem vakter i parkens utkanter. Ett tjugotal vakter är även posterade i huset.

Borgen är mycket luxuöst inredd. De flesta rum har tjocka mattor på golven och gyllenläderstapeter på väggarna. En stor mängd porträtt av män och kvinnor av betydelse eller skönhet täcker väggarna.

Omkring borgen finns en mängd andra hus av mindre betydelse, såsom trädgårdsmästarens hus, hundgårdar, lusthus, stall, etc.

Framför huset finns en stampad gårdsplan.

Beskrivningarna är inte gjorda efter standardmallen eftersom detta inte är nödvändigt. Du får själv avgöra vilken information spelarna bör få.

1 Trapphus

Kalt trapphus med några krokar utefter väggar-

na för blöta ytterkläder, och hållare för facklor.

2 Hall

Hallen innehåller ingenting särskilt. Detta, liksom trapphuset, hör till de rum som inte har mattor på golvet. Dörren till höger om ingången leder till soldaternas vaktrum.

3 Soldatemas vaktrum

Rummet är mörkt och domineras av en stor vedspis mot den västra väggen. Träbänkar står utefter väggarna. Stenstatyer av demoniska varelser står i hörnen som utsmyckning. Härinne håller vaktsoldaterna till när de inte patrullerar byggnadens närmaste omgivningar.

4 Kapell

Från hallen kommer man in i borgens kapell. Några statyer och en mängd målningar visar händelser ur Odos liv. Kapellet har plats för omkring 50 personer.

5 Matsal

Matsalen innehåller ett stort träbord samt ett mindre serveringsbord. Sexton stolar av mörkt trä står vid bordet och ytterligare några utefter väggarna. I ett mörkt träskåp förvaras silvertallrikar, bestick, kannor och karotter.

6 Kök

På grund av dålig ventilation är köket alltid fyllt av os. Två stora eldstäder är inbyggda i den östra väggen. Det finns gott om arbetsbänkar, och vid dessa arbetar upp till sex personer beroende på hur mycket folk som ska utspisas.

7 Tvätt' och badrum

Innehåller ett stort träkar, ett par bänkar, trähinkar, ok för hinkarna, och otvättade och tvättade klädespersedlar.

8 Algotis arbetsrum

Rummet är låst (svårighetsgrad 10) och mycket stökigt. En skrivpulpet med en mängd papper huller om buller står nedanför rummets enda fönster. Flera stolar står längs väggarna, men två av dem har vält. Mattan på golvet är skrynklig och trasig. Rummet täcks av ett tunt lager damm.

SL: Algotis fick ett våldsamt vredesutbrott då baronen gav Sartibug Kroppsvrängaren uppgiften att styra baroniet, och det var under detta utbrott som rummet stökades till. Algotis har inte använt rummet sedan dess, utan har hållit sig till det lilla skrivbordet i sitt privata rum.

9 Algotis privata rum

Ser ut som gästrummen men rymmer även ett mindre skrivbord där Algotis för sina aktuella räkenskaper.

10 Bibliotek

Ett litet rum vars väggar fullständigt täcks av bokrullar och böcker. Rummet är vanligtvis låst eftersom handskrifterna är oerhört värdefulla.

SL: De gånger baron Castorin anser sig vara frisk brukar han tillbringa någon timme i detta rum, läsande något skönlitterärt verk.

11 Castorlns arbetsrum

Ett pampigt arbetsrum, med en enorm djurpäls av okänt ursprung på golvet, och ett stort bord av något mörkt träslag. I hörnen kan man hitta statyer av viktiga personer ur baroniets historia, och på väggarna hänger sköldar från de ätter som baronen är släkt med.

SL: Rummet används inte längre av baron Castorin utan av Sartibug Kroppsvrängaren, varför man kan hitta en del underliga skrifter och okända vätskor och behållare på bordet.

12 Riddarsal

En pampig och luxuös riddarsal med ett långbord för femtio personer. Stolen vid bordets bortre kortända är betydligt större och mer utsmyckad än de övriga.

SL: Salen har aldrig använt som riddarsal i den gängse betydelsen, eftersom baronerna genom tiderna aldrig ansett sig behöva tala med någon annan, utan alltid fattat besluten själva. Tidigare användes salen ofta för fester, men det är inte något som Castorin har fortsatt med.

13 Avträde

14 Gästrum

Gästrummen innehåller två sängar, ett par stolar och ett större bord. På ett mindre bord kan man hitta en kanna vatten och ett tvättfat. I vissa av gästrummen sover baronens helare och magiker.

15 Baronens gemåls rum

Ett mycket välinrett privat rum, med en stor himmelssäng och en omklädningsskärm. Vid fönstren hänger långa blå sidendraperier och i hörnen står statyer av gudomligt vackra unga män i naturlig storlek. Ett gigantiskt klädskåp innehåller vadhelst en kvinna kan önska.

SL: På grund av sina sjukdomar har baronen fjärmats från sin hustru (deras äktenskap var egentligen aldrig särskilt lyckligt, och det var ingen som klagade över att utgången blev som den blev). Han förser henne med vad hon vill ha och hon tar tacksamt emot. Mesta tiden tillbringar hon tillsammans med några manliga kurtisaner som, mot god betalning, roar henne på alla de sätt.

16 Sartibugs privata rum

Ett ostädat rum som mycket liknar gästrummen, förutom att sängen är större och utsmyckningen mer påkostad. Här och var ligger lappar med anteckningar som bara Sartibug kan förstå. En

spiraltrappa leder direkt upp till arbetsrummet. Mitt på golvet finns ett runt område med cirka en meters diameter som är inhägnat och övertäckt med brädor.

SL: Det inhägnade området är ett misslyckat försök från Sartibugs sida att göra ett SIGILL som skötte påklädning. Istället för att lyfta kläder på plats riktas verkan på den som utlöser sigillet. Detta innebär att den som trampar på pentagrammet under brädorna lyfts upp i luften, med en LYFT E4 och flyger omkring i en slumpmässigt vald bana i fem minuter.

17 Sartibugs laboratorium

Rummet har arbetsbänkar utefter väggarna som enda inredning. På dessa står en oerhörd mängd verktyg, flaskor, behållare med ämnen i olika aggregationstillstånd, pergament, uppslagna böcker, etc. Mitt i rummet ligger en hög av trä- och metallskrot.

SL: Rummet får disponeras fritt av alla som kommer för att kurera baronen vilket gör att det nästan alltid är någon här inne. Bråten i mitten är en maskin helarna håller på att bygga. Den ska behandla baronens rygg och nacke, som han ständigt har ont i.

På bänken finns ett magiskt pergament med en feltecknad besvärjelse. Läser en magiker upp pergamentet drabbas han genast av en av effekterna på denna tabell (slå 1T6):

Effekt

1 Rollpersonen som utlöste pergamentet får en dubbelgångare skapad som en AVBILD E5. Dubbelgångaren springer omkring och ropar ut alla utlösarens dåliga sidor. Den bleknar succesivt bort och försvinner efter 2T20 sekunder.

2 Rollpersonen förvandlas till en kackerlacka men behåller alla grundegenskaper inklusive STO.

3 Alla besvärjelser som läggs i utlösarens närhet (20 meter ifrån honom) får feltolkad effekt. Exempel: LJUS framkallar ett litet stearinljus och JORDSTÖT skapar en elchock.

4 En magisk cyklon sveper runt i rummet och gör rollpersonerna vimmelkantiga i 1T6 minuter.

5 Utlösaren blir upplyst och känner sig manad att lära världen leva på rätt sätt och tillbe den Ende och Store guden. Effekten försvinner efter ett par timmar.

6 Utlösarens personlighetsdrag blir de motsatta. Godtrogen blir misstänkssam, jordnära blir filosofisk, etc. Effekten försvinner efter några dagar.

18 Castorins privata rum

Rummet innehåller en enorm säng, där baronen halvsitter stödd av en mängd kuddar. Runt om finns mängder av mystiska apparater som konstruerats av Sartibug och hans kolleger. Flaskor med olika droger står, eller ligger omkullvälta, på golvet. Utefter väggarna finns stoppade stolar där olika helare och magiker dagligen sitter på tur för få komma fram till baronen.

19 Tjänstefolkets bostäder

Två rum, ett för kvinnor och ett för män. Tjänstefolket inkvarteras i sovsalar med betydligt sämre komfort än sovrummen i resten av huset. Rummen innehåller ett halvdussin enkla träsängar vardera samt ett par klädskåp där tjänstekläder förvaras.

Här bor de av tjänstefolket som inte har bostad utanför borgen. I ofärdstider läggs madrasser ut för övrigt tjänstefolk.

20 Trappa till källaren

Trappan är smal och brant och leder ner till vedförrådet.

21 Vedförråd

22 Vinkällare

23 Livsmedelsförråd

24 Den hemliga gången

Det finns en hemlig gång genom husets södra vägg. Genom denna kan man ta sig till åtskilliga av rummen. Gången börjar bakom vedtraven i rum 21 och går direkt till riddarsalen. I höjd med bottenvåningen finns en sidogång som letar sig genom trapphuset upp till översta våningen. Den gången fortsätter i en brant trappa som rundar det sydöstra hörnet och avslutas i ett litet utrymme ovanför Castorins privata rum. Det finns en dold lucka som leder ut på vinden. Borgens vind används överhuvud taget inte. Vinden går även att nå på "normalt" sätt genom en lucka i trapphuset.

Det heliga gudavinet

Introduktion

Rollpersonerna sitter en kväll på en taverna i Moril Dilaz och äter. Lokalen är nästan fullsatt och här finns alla typer av människor, och även några vita ankor som sitter tillsammans och diskuterar någon affärsangelägenhet.

Då rollpersonerna är färdiga kommer en av serveringsflickorna fram till dem. Det är två herrar som vill tala med dem, meddelar hon och pekar mot ett runt bord i ena hörnet av lokalen, där två män sitter.

De två två män rollpersonerna möter är Kabrinzi-riddaren Silazion Gyllensvärd och hans medhjälpare Magot Magul. Dessa båda finns beskrivna i Appendix l. Silazion välkomnar rollpersonerna och ber dem sitta ned. Han presenterar sig och sin vän och bjuder vin ur en dammig flaska som står på bordet. Silazion tar till orda och berättar varför de ville tala med rollpersonerna. Han berättar så att han och Magot är medlemmar av den gamla Kabrinzi-orden som nästan utplånades i och med Den lysande vägens intagande av Magilre. De letar efter ett föremål som försvann då och som ännu inte har hittats. Silazion och Magot tror dock att de vet var föremålet finns och de tänker resa dit för att hämta tillbaka det. För att klara detta behöver de dock rollpersonernas hjälp. (Vad denna hjälp går ut på beror på vilka yrken och färdigheter rollpersonerna har, ytterligare vapenkraft eller magi, till exempel. Kanske behöver de några icke-Kabrinzi-troende för att kunna bryta ett sigill. Läs vidare under SLs introduktion.) Exakt vad föremålet är för någonting vill de inte avslöja, men de säger att det inte är något farligt eller olagligt, bara en symbol för deras religion. Föremålet ska enligt dem finnas i en krypta under en ruin av ett gammalt Kabrinzi-tempel som ligger några dagars resa från staden. Som ersättning för detta ska de få en (av spelledaren bestämd) penningsumma samt möjlighet att alltid kunna gästa Kabrinzi-ordens tempel och där få fri kost och logi.

Silazion och Magot har hyrt en godsvagn, som är fylld med en mängd utrustningdetaljer. De vill komma iväg så fort som möjligt, helst tidigt nästa morgon, men de tar hänsyn till om rollpersonerna vill inhandla något eller träffa någon i staden. Någon längre väntan på avresa vill de dock inte vara med om. Det kommer inte att vara möjligt att ta sig fram hela vägen med spårvägen och de blir tvungna att resa till fots den sista biten genom ett litet bergsmassiv.

Silazion och Magot svarar på de frågor som rollpersonerna ställer så länge de inte tvingas avslöja något av vad de egentligen vill (se SLs introduktion).

När samtalet är slut drar de sig tillbaka till ett annat värdshus där de bor för natten. De är inte intresserade av att tillbringa kvällen med rollpersonerna eller tala med dem vidare, sålänge det inte rör sig om resan eller liknande.

SLs introduktion

Silazion och Magot är Sökare (Sökarna beskrivs i avsnittet om Kabrinzi-orden). De har i tjugo års tid letat efter den sista artefakten, en medaljong i form av en amfora vid namn Det heliga gudavinet. De har till sist lyckats få reda på var medaljongen finns men insåg till sin förskräckelse att deras tid som Sökare är på upphällningen och de är tvungna att snabbt söka upp en troende och tillsammans med honom dricka av Mindusvinet. Då de inte kunde hitta någon troende blev de mycket stressade och till sist drack de vinet med de första bästa som kom in på det värdshus där de åt middag. Dessa personer råkade bli rollpersonerna. I och med att rollpersonerna var närvarande då Mindusvinet dracks, tvingas de nu att bli Sökare då Silazion och Magot dör, vilket kommer att ske inom kort. Rollpersonerna kommer att få ett brev som berättar om hur det hela ligger till och de blir då medvetna om att de måste hitta amuletten och föra den till Kabrinzi-området, om de vill fortsätta leva. Således behövde de båda Sökarna inte rollpersonerna för att de var kunniga i vapenbruk, i magi eller något liknande. Den enda anledningen till att de talade med dem var att de ville ha efterträdande Sökare som skulle kunna lämna Det heliga gudavinet till översteabboten i Kabrinzi-området. Du kan, om du vill, låta det lysa igenom en aning att rollpersonernas kunskaper eller råstyrka egentligen inte behövs.

Silazion och Magot kommer inte att berätta vad de egentligen är ute efter, då de tror att rollpersonerna inte kommer att följa med om de får reda på att föremålet de ska hämta är den sista av de tre artefakterna som byggde upp Kabrinzi-ordens makt. Rollpersoner med vissa färdigheter kan dock få reda på en del ändå.

Färdigheter

Historia (-8): Rollpersonen vet om att Kabrinzi-orden ägde tre mäktiga artefakter som konfiskerades i och med att Den lysande vägen kom till makten.

Generell Kulturkännedom (-8): Rollpersonen känner till de tre artefakterna och dessutom att det var dessa som utgjorde Kabrinzi-ordens kontakt med sin gud, och i och med detta Kabrinzi-ordens makt.

Kultur kännedom om Kabrinzi: Rollpersonen har vetskap om att Kabrinzi-orden alltid har letat efter de tre artefakterna och att man hittat minst en.

Astrologi och Spå i kort kan givetvis ge intressant information.

Teologi: Kabrinzi-religionen: Rollpersonen vet allt om artefakterna, Sökarna och Mindusvinet.

För att äventyret ska flyta smidigt bör dock rollpersonerna inte veta alltför mycket.

Utrustning

De båda Sökarna har hyrt en täckt vagn som kopplas till ett ziploditdraget tåg. Inuti finns följande utrustning:

- Tre sovfällar
- Ett fyrmanstält i läder
- En stor tunna
- Tre stora säckar
- Fyra vattenskinn (om fyra liter var)
- Fyra oljelampor
- En fyraliters lerkruka med lampolja
- Tio facklor
- Glödlåda och elddon
- Två uppsättningar kokutrustning
- Fältproviant för två personer i tre dagar

Dessutom har Silazion tre doser av drogen sarrassor (se sid M39) i sin privata packning.

Mot tempelruinen

Allmänt

Under resan mot tempelruinen kommer Silazion och Magot att hålla sig för sig själva. De kommer inte att tala nämnvärt med rollpersonerna och inte berätta något utöver vad som tidigare sagts. Överhuvud taget vill de bara att rollpersonerna ska följa med och att resan ska gå så fort som möjligt. Silazion och Magot kommer att utföra rituella offer av blommor, smådjur, etc, till Kabrinzi för att de ska hinna fram och se sitt mål. Varför de utför dessa offer vet rollpersonerna naturligtvis inte och de båda kommer i det längsta att undvika att svara, och om de tvingas till det kommer de att svara med en osanning. Försök gärna få fram känslan av att rollpersonerna har lurats med av två galningar som till på köpet verkar vara religiösa fanatiker. Rollpersonerna kan gärna få känna sig mycket förvirrade.

Resan går från den stad där rollpersonerna började äventyret, längs en till en början tungt trafikerad linje, tills de kommer till den lilla byn Pokea vid foten av Brozarap Ackar, där linjen har sin ändstation. Färden går relativt lugnt och landskapets enformiga platthet bryts bara av stationsuppehållen. I Pokea övernattar de hos en bondfamilj, och följande dag lämnar de civilisationen och beger sig upp bland kullarna.

Silazions död

När de vandrat mellan kullarna i två tre dagar kommer Silazions tid som Sökare att ta slut. Han råkar då ut för ett stenras när de har slagit läger på en klippavsats. Beskriv detta mycket dramatiskt för spelarna. De kan vakna mitt i natten av ett muller alldeles bredvid. Magot blir mycket nedstämd, men inte alls överaskad, något som kan förbrylla spelarna. Han vill inte att hans vän ska begravas, då detta är emot religionens bud. Efter att ha välsignat liket med blommor och väldoftande oljor beslutar han att gruppen ska avresa.

Magots död och brevet till rollpersonerna

Eftersom Silazion och Magot drack Mindusvinet samtidigt vet Magot att även han kommer att dö mycket snart och av den anledningen driver han gruppen ännu hårdare mot sitt mål. Han klarar sig dock inte ända fram. Kvällen efter Silazions död så blir han biten av en liten men dödligt giftig orm och dör under fruktansvärda plågor. I hans packning hittar rollpersonerna, förutom allehanda personliga tillhörigheter, ett brev. Där berättar Magot om Sökarna, Kabrinzi-ordens tre artefakter och Mindusvinet. Han påpekar flera gånger att rollpersonerna nu är smittade och att deras enda chans att klara sig undan en säker död är att hitta Det heliga gudavinet och föra det till huvudabboten i Kabrinzi-området. Han säger dock ingenting om att Kabrinzi-orden kan återupprätta sin makt om de får tillgång till den sista artefakten. Ej heller berättar han hur lång tid rollpersonerna har på sig. Om du försöker få det att verka som om tiden är mycket knapp kommer rollpersonerna att lägga på ett extra kol, vilket gör spelet intressantare än om de vet att de har mellan femton och tjugo år på sig. Vet spelarna vad som kan bli effekten av att de för den sista artefakten till Kabrinzi-området kanske de värderar Magilres nuvarande existens högre än sina egna liv och struntar i att hämta medaljongen.

Ett sådant val kan ju naturligtvis också vara intressant, och om du vill kan du ställa spelarna inför det.

I brevet finns en kartskiss över området där deras lägerplats finns utpekad, och likaså tempelruinens läge. Det finns också en karta över Efronzink där Kabrinzi-området är markerat med den bästa färdvägen dit.

Om du har tid och är ambitiös nog, gör det mycket för stämningen och känslan om du formulerar ett brev, skriver ned det på ett papper som du skrynklat en aning först och sedan ger till spelarna.

Om spelarna tror på att de nu är Sökare, vilket är meningen, kommer de sannolikt att fortsätta enligt den rutt som Magot har beskrivit i sitt brev. Tempelruinen ligger några dagars ytterligare färd in bland kullarna, på den plats som Magot har angett.

Tempelruinen

Tempelruinen ligger på en klippavsats. Omkring den stupar berget brant och det enda sättet att komma upp till den är via en smal och vindlande stentrappa, huggen direkt ur berget. Väl uppe är tempelruinen inte särskilt mycket att se på. Endast ett par väggar, några pelare, ett halvraserat torn och en trappa står kvar i sina ursprungliga positioner. Resten har rasat och det ligger stenar var man går. Mossa har växt över det mesta och hela platsen ger intryck av att vara mycket gammal. På höger sida om ruinen finns resterna av en brunn.

Om rollpersonerna lyckas med ett slag för Finna dolda ting med +3 som modifikation ser de att marken är täckt av spår. Ett slag för Spåra med modifikation -2 klargör att det är insektoidspår. Det finns både gamla och dagsfärska.

Insektoiderna

Under tempelruinen finns en krypta. Denna användes inte i någon större omfattning under templets verksamma tid. Där finns endast fånghålor, gravar, rum för de trognaste och en liten tempelsal. Då templet invaderades under Kabrinzi-utrensningen raserades nedgången till kryptan och den har sedan dess varit stängd. För drygt ett halvår sedan flyttade en insektoidstam in i den. Insektoiderna tog sig in via en lönngång från ett stenröse en dryg kilometer bort som slutar i en hall i kryptan. Det var dock endast insektoidernas budbärare som kunde ta sig in den vägen på grund av att gången är ganska smal. Den var dessutom uthuggen direkt ur berget så insektoiderna har inte kunnat bredda den. De övriga insektoiderna, som är avsevärt större och inte kan gå på knä, var tvungna att hitta en annan väg. Efter en del letande fann de att brunnen, som fyllts med slam så att den bara var drygt två meter djup, var ett utmärkt ställe att börja en gång på. Här fanns en biandmorän som visserligen var svårare att gräva i än vanlig jord, men det var inte omöjligt. Den nya gången slutar i samma rum som den gamla.

Därifrån har insektoiderna grävt ut en mängd gångar och grottor. För att budbäraren ska komma ut fort har man dessutom grävt en utgång genom det halvraserade tornet. Således finns det tre vägar in i kryptan:

- lönnången (som dock har sin ingång ganska långt bort)
- brunnen
- tornet

Besvärjelsen JORDVÄG kan också vara nyttig (men kräver att alla rollpersonerna behärskar den).

Det heliga gudavinet förvarades från början runt halsen på en staty. Insektoiddrottningen blev förtjust i smycket och bär det nu där hon ligger i rum 11.

Insektoiderna är inte onda. De försöker försvara sig om rollpersonerna gör intrång i deras krypta eller går till anfall men dödar inte för nöjes skull. Rollpersonerna ökar sina chanser att få tag på amuletten rejält om de försöker med list istället för våld. Läs gärna om insektoider i Mönsterboken en gång till innan du leder detta avsnitt så du vet hur du ska spela dem.

I beskrivningarna nedan har insektoiderna placerats ut i rummen, men det är naturligtvis helt fritt att flytta dem om du finner detta lämpligt.

När rollpersonerna befinner sig i kryptan är det viktigt att tänka på att de inte kan se allt av ett rum på en gång. Har de en lykta eller en fackla ser de bra endast i en sfär med fem meters radie. Med besvärjelsen LJUS kan detta naturligtvis öka.

Kryptan

1 Brunnen och gången ner

Överblick: Brunnen är fylld med slam och knappt två meter djup. Längst ner finns ett hål i väggen, drygt en och en halv meter i diameter. Marken har trampats upp av många små fötter och det luktar fränt.

Överblick in i gången: Det är mörkt och fuktigt och den fräna lukten finns även här. Gången är kring en och en halv meter i tak så endast mycket korta personer kan gå upprätta. Gången är inte stöttad någonstans men utformad som ett valv för att inte rasa ihop. Den slutar i en korsning.

SL: Så här ser alla gångar ut som insektoiderna

har grävt. Det finns ingen risk att gångarna rasar ihop såvida inte rollpersonerna anstränger sig för att åstadkomma en sådan effekt.

2 Hallen

Överblick: Gången slutar i ett rum med normal takhöjd. Golvet är av polerad sten. Rummet är kvadratiskt men med kapade hörn. Det finns dörrar på tre av sidorna. Den fjärde är täckt av en mängd sten som verkar ha fallit ned från taket.
Detaljer: Finna dolda ting +3 (förutsatt att man har tillräcklig belysning) — en lönngång leder in i rummet. Dörren tycks inte gå att stänga helt. Tittar man in ser man att gången har rasat.

Dörren åt nordöst är uppbruten av insektoiderna och leder till det som var fängelsehålorna. Den nordvästra dörren är låst, svårighetsgrad 12, tål 100 KP. Den sista dörren leder till templets skattkammare och är även den låst, svårighetsgrad 17, tål 220 KP.
SL: Skulle någon få för sig att forcera raset kommer detta att ta drygt tre veckor varefter man kommer upp i ruinen ovanför.

Det finns inga insektoider här.

3 Skattkammaren

Överblick: När man har forcerat den mycket kraftiga dörren kommer man in ett kvadratiskt rum som lyses upp av ett svagt sken från en kista mitt på golvet. Kistan har kraftiga beslag men något lås syns inte till. I väggen bakom kistan finns en staty som föreställer främre delen av ett lejon som kastar sig mot dörren. Lejonet är i naturlig storlek ser mycket naturtroget ut. Förutom lejonet och kistan är rummet tomt.
Detaljer: Kistan innehåller en en större mängd mynt.
Upptäcka fara: Lejonet ser nästan för bra ut för att vara gjort i sten.
SL: Kistan är fylld med det som är kvar av Kabrinzi-templets ekonomiska tillgångar: 2436 silverfogar och 46 guldfogar av det utförande som användes innan landet enades under kung Capaz. För att skydda dessa är en kraftig magisk fälla inlagd i rummet.

Stenlejonet, vars framkropp sticker ut ur väggen, är i verkligheten en kimera som har förstenats av en besvärjelse mitt i ett anfallshopp. Mitt på golvet finns ett SIGILL och om någon kommer närmare än en meter från kistan utlöses detta. Sigillet innehåller HÄVA FÖRSTENING El, vilken löser kimeran ur sin besvärjelse. Dessutom innehåller SIGILLet STENVÄGG El. Detta innebär att kimeran fortsätter det hopp den påbörjade för århundraden sedan och kastar sig över rollpersonerna. Samtidigt blockeras utgången av STENVÄGGen. Står någon i vägen för väggen, kommer personen att kastas framåt eller bakåt (slå 1T6:1-3 framåt, 4-6 bakåt). Kimeran drabbas av panik när den inser att den är instängd och slåss tills den eller rollpersonerna dör.

4 Fängelsehåloma/Ledamas boningar

Överblick: Dörren är stängd men olåst. När man går in ser man en korridor. Det finns dörrar på båda sidorna. Direkt till vänster finns ett kvadratiskt hål i väggen. Korridoren ger omisskännligt intryck av att ha varit en fängelsehåla. En gång i tiden satt det nog en vakt på andra sidan hålet och tittade ut i korridoren. Dörrarna är bastanta men så långt in man kan se står samtliga på glänt.
Detaljer: Cellerna är inredda med löv och jord för att skapa sovplatser. Det luktar mycket fränt. Dörren till cellen längst in är låst (svårighetsgrad 10, dörren tål 150 KP).
SL: Ledarna har sina boningar i fängelsehålan. För tillfället finns två av dessa på plats. En sover i rum c och en är vaken i rum d. De kommer inte att anfalla rollpersonerna eftersom de har så dåliga naturliga vapen. Istället ger de ifrån sig hjälpsignaler med ultraljud (som ligger utanför de frekvenser rollpersonerna kan höra).

Bakom den låsta dörren förvarades vapen och annan utrustning under templets verksamma år. Allt finns kvar, men det är sönderrostat och förstört.

5 Gravrummet

Överblick: Detta rum är inte upplyst och man ser därför bara in i det så långt eventuella ljuskällor räcker (om det är dag kommer lite ljus att komma ner genom budbärarens utgång, dock inte tillräckligt för att man ska kunna se ordentligt). Golvet är av polerad sten och ganska dammigt. På väggarna kan man se stora fastsatta mässingsplåtar, och tecken finns inpräglade på dessa. Rummet är helt tyst och luktar inte som de övriga. Taket är välvt och man kan skymta stödvalv längre in i rummet.
SL: Detta är templets gravvalv. Bakom mässingsplattorna finns träkistor inmurade i väggen, med resterna av dem som dött under tempeltiden. Eftersom templet inte var verksamt särskilt länge rör det sig inte om särskilt många. Texten på plattorna är på kejserlig jori och förkunnar vem som ligger bakom respektive platta, vad han gjorde för Kabrinzi under sitt liv och hur han dog.

Insektoiderna använder rummet mycket lite vilket förklarar frånvaron av någon starkare lukt. I den nordöstra väggen har budbäraren brutit upp en grav och sedan grävt ett hål som fortsätter upp genom tornet ovanför. Denna

utgång är mycket praktisk för denne, som är mindre än de övriga och kan flyga.

6 Sovsalarna

Överblick: En mycket kraftig och frän stank får den oförberedde att ta ett steg bakåt när han kommer till denna grottsal. När man tittar in ser man först att grottan inte är upplyst, och sedan (om man har sin egen belysning med sig) att den är helt utan riktig möblering, men högar med ris och löv finns överallt. Några meter bort kan man skymta ett ovalt föremål, långt som till midjan på en vuxen man, som blänker i fackelljuset.

Detaljer: Det ovala föremål är bakkroppen på en sovande insektoid.

SL: Detta är insektoidernas sovsalar. För tillfället är nästan alla arbetare nere i svampodlingssalarna och det finns därför bara ett fåtal varelser här. I rum a finns tre och i rum b fem. Förutsatt att rollpersonerna är tysta kommer insektoiderna inte att vakna.

7 Förrådet

Överblick: En liten grotta kan skymtas längre fram i gången. Framför denna står en stor myrliknande varelse. Den har sett rollpersonerna och rör sig sakta mot dem.

SL: I grottan förvarar insektoiderna allt som de anser vara av värde. Det rör sig mest om bruksföremål av järn som de bytt till sig men också saker som de har tagit ifrån personer som varit oförsiktiga nog att besöka tempelruinen. Vakten står här som skydd mot icke-insektoider. Insektoidernas sätt att tänka gör att de inte ens kan komma på idén att stjäla något härifrån.

9 Svampodlingarna

Överblick: Efter att ha följt gången en bra bit ser man ett svagt ljus. Gången slutar i två stora salar som lyses upp av facklor på väggarna. Golvet är täckt av vita svampar i olika storlekar. Vissa är stora som ölkaggar medan andra är mindre än en knuten näve. I den vänstra salen arbetar stora myrliknande varelser bland svamparna. En av varelserna står på en klippavsats och säger saker till de övriga på ett obegripligt språk. Om inte rollpersonerna ger något ljud ifrån sig eller går in i salen märker insektoiderna inget.

SL: Det finns totalt trettio arbetarinsektoider i sal a. Sal b ser likadan ut men är för tillfället tom på arbetare. Här odlar insektoiderna den snabbväxande svamp som är deras huvudsakliga föda. Den individ som ropar ut order är en av ledarna, och dessutom den enda i den här insektoidfamiljen som kan tala jori (magilliska FV 2) och han tjänar som tolk de få gånger familjen har kontakt med andra varelser.

I dessa salar finns ingenting för rollpersonerna att hämta. Svamparna går att äta men innehåller inga ämnen människokroppen kan ta till vara.

10 De trognastes salar

Allmänt: Dessa två rum är igenmurade men relativt lätta att forcera om man har rätt verktyg. De innehåller endast varsin säng med ett benrangel i.

SL: Dessa rum användes av de allra trognaste Kabrinzi-munkarna, som efter att ha levt ett rättfärdigt liv murade in sig i dessa rum för att deras kroppar skulle kunna upptas till Kabrinzi. Detta fungerade dock inte och männen svalt till döds för att sedan ruttna bort. Det finns inget intressant i något av rummen.

11 Tempelrummet/Drottningens kammare

Allmänt: Dörrarna är låsta med FÖRSEGLA E6 vilket gör dem mycket svåra att öppna. Insektoiderna har tagit sig in i rummet genom att gräva en gång. Om rollpersonerna inte har tillgång till kraftig magi eller mycket muskelkraft är gången den enda vägen in i rummet.

Överblick: Rummet är svagt upplyst av en fackla fastsatt i den bortre väggen. Ljuset avslöjar att golvet är gjort av schackrutiga stenplattor. Det finns inget damm på golvet och det luktar mycket fränt här inne. Om man kikar åt vänster ser man ett metallföremål glimma till i mörkret. Tittar man närmare efter ser man att det är ett halssmycke i en gul metall om halsen på en enorm myrliknande varelse. Samtidigt hörs skrapande ljud framför och tre mindre myrvarelser rör sig mot rollpersonerna med öppna käftar.

Detaljer: *Zoologi* — Den stora varelsen är insektoidernas drottning. De tre andra är krigare.

Omkullvält och delvis krossad på golvet finns en staty av Kabrinzi. Utefter väggarna finns ett flertal mycket malätna och trasiga stolar.

SL: Krigarna kommer att försöka bita ihjäl rollpersonerna om dessa inte avlägsnar sig från kryptan. Tänk på att ljuset är mycket bristfälligt här och om rollpersonernas lyktor eller facklor skulle släckas ser de praktiskt taget ingenting. Insektoiderna däremot har välutvecklad sonar och vet precis hur rollpersonerna rör sig. Hur spelarna klarar sig ur den här situationen är upp till dem men spelledaren bör inte göra det alltför svårt för dem.

Smycket drottningen har om halsen är Det heliga gudavinet. Innan insektoiderna kom till kryptan hängde amuletten kring halsen på statyn.

Rollpersonerna kan lägga beslag på Det heliga gudavinet på flera sätt;

- De kan söva drottningen. Detta genomförs lättast med magi. Besvärjelserna GASMOLN

(sövande gas) och FÖRTROLLAD SÖMN är användbara, men även gift (t ex från en blåsrörspil) går bra.

- De kan ta ifrån drottningen amuletten med våld. Detta kräver en rejäl ansträngning och kan orsaka mycken onödig blodsspillan på båda sidor.
- De kan försöka ställa in sig hos drottningen (något som kräver ett mycket bra slag på Övertala, men hellre gott rollspelande — detta låter sig göra eftersom drottningen är en intelligent varelse) och i ett obemärkt ögonblick använda färdigheten Stjäla föremål -5.
- De kan försöka köpslå om amuletten. Drottningen är intresserad av saker som kan vara till nytta för insektoidsamhället, t ex metallverktyg eller skinn.

Det heliga gudavinet

Smycket består av en knapp tvärhand hög guldamfora i en tunn guldkedja. På amforan kan man läsa första strofen ur De eviga sångernas bok. Smycket är vackert, men tungt och pråligt

Mot Kabrinzi-området

Om rollpersonerna lyckas få med sig Det heliga gudavinet och tar sig ifrån insektoidkryptan med livet i behåll kommer de antagligen att vilja föra amuletten till huvudabboten i Kabrinzi-området.

Om de följer den karta som Magot bifogade kommer resan att ta omkring två veckor och föra dem in i Efronzink, eller Efrons gol, som skiljer Kabrinzi-området från övriga Magilre. Du kan välja att endast beskriva resan i korta drag, men du kan också bygga ut den till ett äventyr i sig. Efrons gol är legendomspunnen och ingen vet hur många hjältar, kartritare, jaktintresserade bönder, jagade minoriteter och utdikningsbesatta landbaroner som har gett sig in i jakt på forna kulturlämningar, guld och/eller fristäder, för att aldrig komma tillbaka. Vad man vet är att träsket är en bosättning för reptilmän, syrödlor, giftpaddor, spindlar, ormar, råddor, flyfotade elefantiner, miljarder insekter och de väldiga träskziploditerna. Det borde inte vara så svårt att planera ett äventyr på väg till och i träsket. Rollpersonerna kanske rentutav hittar någon av de gamla ruiner som legenderna talar om (det mesta som sägs är dock ren och skär överdrift — för fullt så knäpp att man bygger något här inne är man bara inte! — men att försöka vara förnuftig i kamp mot populära vanföreställningar är en näst intill omöjlig uppgift). Kanske innehåller ruinen stora rikedomar — men vem vet vad som kan ha krupit upp ur träsket och bosatt sig i dem?

Kabrinzi-området och äventyrets slut

Efter färden genom träsken öppnar sig Kabrinzi-området framför rollpersonerna. Området ligger på en klippig halvö, omgärdad av träsket, och består av idel tempelbyggnader och kloster. På grund av stora nivåskillnader finns få gator men desto fler trappor. Överallt ses munkar i grå kåpor och med en svart stav i handen. Med jämna mellanrum går en procession förbi på väg mellan olika byggnader. Man kan även se en och annan riddare. Fyra gånger per dag töms gator och trappor helt från människor för gudstjänster till Kabrinzi.

Eftersom rollpersonerna inte smälter in i omgivningen särskilt väl kommer de att bli stoppade och utfrågade om vad de gör i området om de visar sig öppet. Visar de Magots brev eller Det heliga gudavinet och berättar vad som hänt kommer de att bli eskorterade till abbotens kloster i den centrala delen av området.

Abboten kommer att mycket tacksamt ta emot amuletten. Hans tack går inte att beskriva i ord, säger han. De får sedan den uppgjorda penningsumman och varsin medaljong som ska visa att de har rätt till kost och logi varhelst de träffar på en Kabrinzi-dyrkare. Efteråt får rollpersonerna genomgå en ceremoni där prästerna löser Sökarnas förbannelse.

Varken abboten eller någon annan i Kabrinzi-området kommer att avslöja varför amuletten är så viktig för kulten. Om du vill, och ni spelar fler äventyr i Magilre, kommer de kanske att få se resultatet av att kulten nu har alla de tre artefakterna.

Rollpersonerna erbjuds att stanna i klostret och läka eventuella sår och vila ut. Sedan ordnas en karavan genom träsket för att föra dem till den plats i Magilre de vill nå. (Ett alternativ till denna vänlighet är att orden så fort som möjligt försöker döda eller jaga iväg dem. Detta sparar de mycket energi och tid på. Ett sådant agerande ger rollpersonerna, förutsatt att de lever, en återkommande fiende i fortsatta äventyr.)

Diverse händelser

Det händer ibland att spelledaren behöver sätta lite fart på äventyret. Det kan vara under en resa eller vid något annat tillfälle som annars bara är en trist period som man gärna beskriver så kort som möjligt. Nedan finns några olika händelser som i stort sett kan läggas in var som helst. Händelserna är ganska kort beskrivna, men flera av dem kan byggas ut till separata äventyr. Med en liten kraftansträngning kan man också anpassa händelserna så de får en uppgift i äventyren.

- Rollpersonerna möter en man som alltid täcker sitt ansikte med en tunnhjälm eller en kåpa. Mannen har råkat ut för en hemsk förbannelse som har gjort hans huvud osynligt. Förbannelsen kan endast brytas om han lyckas utföra tre stordåd (dessa tre kan antingen stämma med rollpersonernas planer, gå emot dem eller inte ha ett dugg med dem att göra).
- Rollpersonerna träffar en adlig jungfru som färdas med en ansenlig skara vakter genom en skog. Under resan anfalls gruppen av orcher/troll/rövare och endast rollpersonerna och jungfrun överlever. Givetvis insisterar hon på att bli buren och att äventyrarna ska ge henne komplimanger såsom anstår alla riktiga adelsmän.
- Rollpersonerna får i uppdrag/blir på något sätt tvungna att forsla en person från en plats till en annan. Personen är stum och mycket förvirrad. Han går omkring helt planlöst med vidöppna ögon och gör vad som faller honom in (luktar på ett träd, försöker surra som humlorna, plockar en bukett råg , etc), vilket gör att rollpersonerna hela tiden tvingas hålla ett öga på honom. Personen är en utvald, som sedan barnsben har förberetts med droger och en särskild uppfostran för att offras i en demonframkallningsritual. Spelarna vet det inte, men egentligen skriver de på traktens dödsdom när de lämnar ifrån sig personen...
- Rollpersonerna möter ett nygift par som har uppfunnit en egen religion där andar och demoner spelar stora roller. Ivrigt kastande välsignat ris omkring sig försöker de få rollpersonerna att konvertera.
- Rollpersonerna får reda på att de är utsedda som syndabockar för ett brott. Om brottet genomförs blir spelarna utan förbarmande avrättade eller kastade i fängelse, så deras enda chans är att se till att brottet inte genomförs. (Vill du ha riktigt roligt kan du till och med säga att rollpersonerna gått med på att vara syndabockar en natt då de inte var helt nyktra. Det kan vara ett lagom straff för alltför ohämmat fylleri!)

Appendix

Spelledarpersoner

Språk

Vid språk anges värdet för tala framför snedstrecket och värdet för skriva efter.

Magllllskans magiska effekt

Om någon person talar magilliska och vid något tillfälle slår för färdigheter som Övertala, Köpslå och liknande ska du modifiera FV med +1 för varje nivå i färdigheten Tala magilliska som personen har.

Exempel: Miril Gereid har Köpslå FV 18 när han talar kardiska eller klomelliska, men FV 23 om han köpslår om något på magilliska. Sartibug Kroppsvrängarens Övertala 14 åker höjs till 19, såvida han inte växlar över till zorakiska.

Silazion Gyllensvärd

Människa
37 år

Grundegenskaper

STY	15	SMI	14	KAR	12
STO	13	INT	12	KP	14
FYS	14	PSY	11	**SB**	—

Skydd: Normalt inget, men han har ett fjällpansarharnesk (abs 5) och en tunnhjälm (abs 8).
Stridsfärdigheter: Slagsmål 10, Dolk 12, Bredsvärd 14, Slagsvärd 17
Språk: Magilliska 4/4
Övriga färdigheter: Heraldik 5, Historia 10, Kulturkännedom Kabrinzi 20, Kunskap om magi 5, Spela luta B3, Överklasstil 12, Lyssna 8, Rida 15, Köra vagn 7, Teologi Kabrinzireligionen 8

Silazion och Magot drack Mindusvinet tillsammans med en annan fri riddare för tjugo år sedan, och nu är deras tid nästan ute. Silazion uppträder mycket oroligt och ber ständigt rollpersonerna att skynda sig. Frågar de honom om varför ger han ursäkten att föremålet behövs till en ceremoni som ska hållas inom kort (eller något annat du finner lämpligt).

Silazion klär sig som en riddare, med vackra och funktionsdugliga kläder. Han bär ofta en vit tunika överst och har en mörkröd mantel utanpå. Han är kraftigt byggd och har ljust, spikrakt hår till nacken. Hans ögon är isblå och har en förmåga att alltid titta på något annat än den som talar.



Silazion är påtagligt ointresserad av människor och koncentrerar sig istället på sin tro. Han följer Kabrinzis alla regler till punkt och pricka, vilket ibland kan vålla problem. Silazion talar i låg samtalston, men använder ett språk som ibland kan vara förolämpande och burdust utan att vara menat så. Han är kallblodig om det behövs, men det är ytterst få gånger som han har tvingats använda något av sina vapen. Han håller sig ständigt i toppform och tränar sina färdigheter så mycket han hinner.

Magot Magul

Människa
52 år

Grundegenskaper

STY	**8**	**SMI**	**8**	**KAR**	17
STO	10	INT	14	KP	10
FYS	10	PSY	12	**SB**	—

Skydd: Inget
Stridsfärdigheter: Inga
Språk: Magilliska 5/4, Kejserligjori 4/3 Berendiska 4/2, Dalkiska 2/0

Övriga färdigheter: Geografi 12, Geologi 10, Historia 15, Generell kulturkännedom 12, Kulturkännedom Kabrinzi 20, Kunskap om magi 5, Läkekonst 7, Räkning 5, Språkkunskap 12, Värdesätta religiösa skrifter och föremål 15, Överklasstil l O, Köra vagn l O, Övertala 15, Teologi Kabrinzi-religionen 19

Magot är något under medellängd, smal och mycket senig. Han har håret klippt i tonsur och klär sig i grå linnebyxor som han snör ihop vid vristen, en tunika och en kort mantel i samma material.

Magot är lugn och sansad och ger intryck av att vara mycket vis. Han är en synnerligen skick-



lig talare. Han är inte fullt så bokstavstroende som Silazion utan tummar på reglerna, om de medför för stora besvär, något som har gjort att förhållandet dem emellan tidvis har varit spänt. Bortsett från detta arbetar Silazion och Magot utmärkt ihop. Dessutom har han hand om gruppens finanser, som består av 750 sm när de möter spelarna.

Sannolikt kommer spelarna mest att tala med Magot under resan, då han är relativt talför.

Zumlit Zaar

Ras: Människa
Ålder: Drygt 500 genom livsförlängning med sarsilu

Grundegenskaper

STY	2	SMI	6	KAR	14
STO	10	INT	11	KP	7
FYS	4	PSY	6	SB	—

Skydd: Inget
Stridsfärdigheter: Inga
Språk: Gammaldags magilliska 4/4
Övriga färdigheter: Kulturkännedom Kabrinzi-orden (som den var innan han försvann) 20, Teologi Kabrinzi 20, Övertala 17, Upptäcka fara 12, Lyssna 16

Zumlit Zaar ser rent förfärlig ut. Han är i det sista stadiet av sarsiluberoende, vilket innebär att de flesta av musklerna har förlorat sin kraft (med följd att han alltid ligger ner). Huden har blivit skrynklig och gråfläckig, och luktar avskyvärt. De flesta av hans tänder har fallit ut och ögonvitorna har smält ihop med irisen. Endast några hårtestar finns kvar på huvudet. För det mesta ligger han på golvet inrullad i en grov filt.

Zumlit behöver flera kronblad sarsilu om dagen, vilket gör att han praktiskt taget alltid befinner sigi ett rustillstånd. Han berättar gärna om de upplevelser han haft, vem han är och hur han kom till kryptan. Hans röst är svag och talet osammanhängande och blandat med kraftiga, okontrollerade kroppsrörelser. I nyktert tillstånd förklarar han sitt beteende som det straff han fick när han tog på sig adelns synder.

Zumlits enda mål är att få sina dagliga doser sarsilu. Skulle någon hindra honom, dör han av abstinensbesvären.

Zumlits historia: Under en missionsresa i norra Magilre försvann Kabrinzi-ordens grundare spårlöst. Trots stora ansträngningar kunde man inte hitta honom och orden levde vidare under andra ledare. Vad som hände var att hans ressällskap kom för nära Efrons gol och överfölls av reptilmän och andra träskvarelser. Dessa drog in sällskapet i träsket för att förslava och/eller äta upp dem. Reptilerna anordnade emellanåt en form av gladiatorspel där slavarna stred mot varandra i gyttja. Detta och den i övrigt mycket grymma behandling sällskapet utsattes för ledde till att de dog en efter en. På grund av sin starka tro på Kabrinzi lyckades Zumlit klara sig. Som den ende överlevande lyckades han fly från träsket tolv år efter att han kom dit. Ömsom krälande, ömsom stapplande, försökte han ta sig till Kabrinzi-ordens tempel i bergen. När han efter många vedermödor lyckats ta sig dit fann han templet skändat och förstört. Han bosatte sig i den gamla kryptan, som efter en längre tid även befolkades av insektoider. Då dessa inte störde varandra lät man varandra vara.

Den främsta anledningen till att Zumlit överlevde i träsket var att han regelbundet intog drogen sarsilu. Det inser den som kan lite historia, eftersom han annars borde ha varit död sedan ett halvt årtusende. Vid det här templet växer ett av Erebs tätaste bestånd av sarsilu, och det är detta som har hållit honom vid liv.

Aloxin hoo'Blafiner

Människa, dyl
23 år

Grundegenskaper

STY	12	SMI	15	KAR	10
STO	9	INT	12	KP	10
FYS	11	PSY	11	SB	—

Skydd: Läderharnesk, abs 2
Stridsfärdigheter: Parerdolk 15, Lätt armborst 12
Övriga färdigheter: Bluff 8, Hoppa 10, Klättra 12, Stjäla föremål 9, Dyrka upp lås 13, Änterhake1O

Detta är den dyl som befinner sig i Abiniz Matematikerns hus när rollpersonerna kommer dit. Aloxin är ganska typisk för de dyler som håller till i Moril Dilaz innan invasionen och hans data kan användas om man vill sätta in överfall eller andra möten med dylerna.

Aloxin känner till var dylernas huvudkvarter ligger och vet att hans kumpaner anlitat Rondolf Tandlöse. Däremot känner han inte till att det är Miril Gereid som leder dylerna, och han känner inte till Borkon Symbolisten.

Aloxin har en kortvuxen och klädd i lätta, mörka kläder. Håret är mörkbrunt och klippt i pottfrisyr. Han är tystlåten och mycket trogen dylerna.

Veron Kerkez

Människa
38 år

Grundegenskaper

STY	13	SMI	13	KAR	14
STO	13	INT	12	KP	13
FYS	13	PSY	11	SB	—

Skydd: Inget
Stridsfärdigheter: Knölpåk (eller annat okomplicerat tillhygge) 14
Språk: Magilliska 4/1
Övriga färdigheter: Värdesätta vin/drycker/mat/kryddor 13, Bluff 8, Köpslå 13, Stadskännedom Moril Dilaz 14, Undre världen 5, Provsmaka 10, Lyssna 6, Fiska 6, Sjökunnighet 6

Veron är värdshusvärd på Stora sjökon i Moril Dilaz. Han har fått problem med gäster som ser en kritvit skepnad gå omkring i värdshuset på nätterna. Detta har gett honom mycket huvudvärk och han har börjat sova dåligt.

Egentligen är det Veron själv som går omkring i värdshuset. Han har drabbats av en förbannelse på grund av att han serverade inte fullt genomstekta majsdolmar till en magikunnig gäst. Under sin magsjuka feberyrsel förbannade gästen värdshusvärden, något som gästen sedan glömde bort när han vaknade till liv igen. Varje natt stiger Veron upp ur sin säng, sätter på sig tunna vita kläder och pudrar sig i ansiktet, på händerna och i håret med mjöl och vandrar planlöst omkring i värdshuset. Hans ögon är öppna utan att se, och ansiktsuttrycket är tomt och intetsägande. Han liknar ett spöke och det är svårt att känna igen honom.

Efter en halvtimmes vandrande tar han ett dopp i kanalen och återvänder till sitt rum, lägger kläderna på sin plats och går till sängs. När han vaknar har han ingen aning om vad han har gjort och han kan inte förstå varför sängkläderna alltid är blöta.

"Har jag så kraftiga svettningar? Jag måste vara allvarligt feberslagen!" är hans oroliga förklaring.

Det svarta håret är knutet i en hårpiska i nacken. Han har vänliga mörka ögon och en mun som ofta ler och visar ett stort bortfall av tänder i munnen. Bär vanligen en svart kortärmad lädertunika ovanpå en vit linnesärk.

Veron är gladlynt och hjälpsam mot sina gäster.

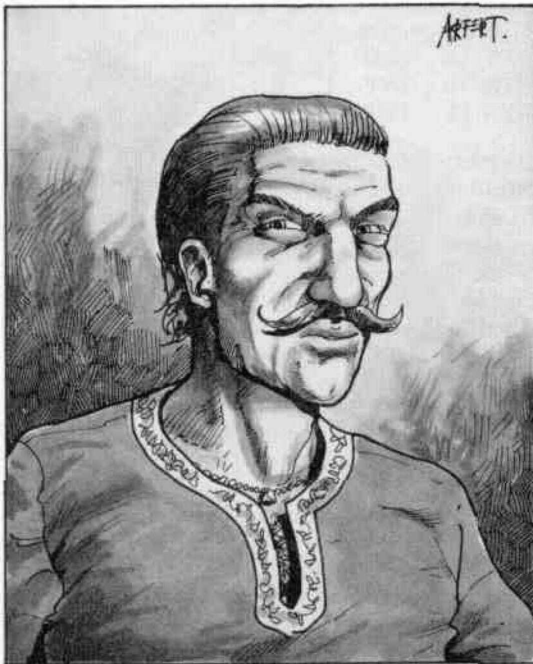
Miril Gereid

Människa
45 år

Grundegenskaper

STY	12	SMI	15	KAR	16
STO	11	INT	17	KP	12
FYS	13	PSY	12	SB	—

Skydd: Normalt inget
Stridsfärdigheter: Inga
Språk: Magilliska 5/5, Klomelliska 4/4, Kardiska 3/2
Övriga färdigheter: Administration/juridik 14, Historia (främst Magilres historia men även dylernas) 10, Kulturkännedom Magilre 18, Räkning 4, Områdeskännedom Magilre 15, Värdesätta generell 18, Köpslå 18, Överklasstil 16, Stadskännedom Moril Dilaz 16, Rida 12



Miril Gereid är den som drar det tyngsta lasset vad gäller planeringen inför Moril Dilaz fall. Han kommer från en inflytelserik adlig köpmans ätt i Munzga. Som ung skickades han till Moril Dilaz för att ta hand om familjens lokala handelskontor, och här har han blivit kvar. Inte för att han gillar staden — tvärtom — utan för att "konsortiet för Morils förstörelse" behöver ha folk i staden. Det var Miril som la fram den ursprungliga tanken på vulkanen när han desperat såg sig om efter något som kunde ge dylerna en möjlighet att klara anfallet.

Dylerna ser upp till Miril på ett sätt som är ovanligt mellan dyl och magiller, men tycker ibland att han är byråkratisk och inte gör något konkret. Denna "byråkratiska" läggning är dels ren försiktighet och dels ett sätt att hålla sig distanserad från dylerna själva. Han vet att hur attacken än kommer att gå kommer dylerna att åka dit, och han vill helst inte involvera sig för mycket med dem av det skälet.

Om Miril inte ledde dylerna är det ytterst tveksamt om de skulle lyckas med anfallet mot staden. Kan rollpersonerna fängsla eller oskadliggöra Miril är faran över för en tid framöver. Utan dylerna kommer Konsortiet att lägga vulkanutbrottet "på is", så att säga.

Miril har normal kroppsbyggnad och klär sig som de flesta magilliska adelsmän. Han har tunna välansade mustascher och det svarta håret är bakåtkammat med fett så att det glänser.

Han omges normalt av två eller flera livvakter.

Miril Gereid anpassar sig mycket lätt till de situationer han hamnar i och han har en stor skådespelar begåvning. Mot affärsbekanta är han inställsam, vänlig och smörar hämningslöst. Mot dyler uppträder han korrekt men en aning överlägset.

För att vara adelsman är han en affärsman ut i fingerspetsarna. Han ser allt som affärsuppgörelser och investeringar, som endast ska genomföras om de ger avkastning. Han är en man som inte skulle lägga golv i sitt hus om han inte trodde att det skulle öka värdet.

Borkon Symbolisten

Människa, fjärdedels dyl
52 år

Grundegenskaper

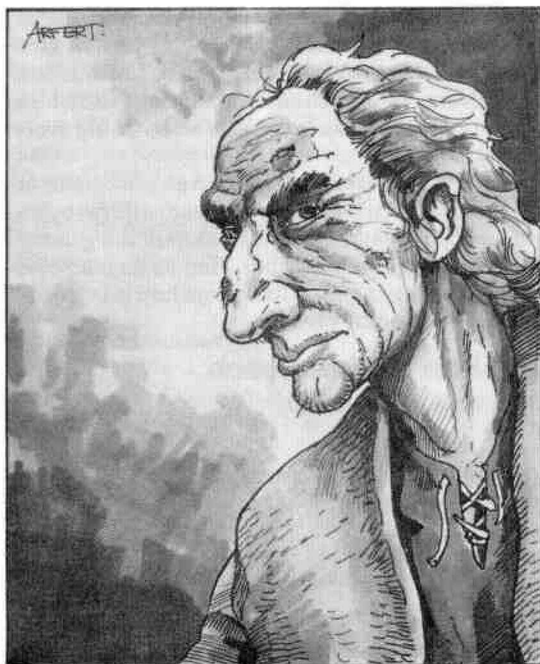
STY 10	SMI 10	KAR 5
STO 13	INT 15	KP 11
FYS 9	PSY 19	SB –

Skydd: Inget
Stridsfärdigheter: inga
Språk: Magilliska 5/5, Diverse uråldriga språk 3/2, Drakspråket 4/0, Kejserlig jori 3/3, Klomelliska 4/4
Övriga färdigheter: Kunskap om magi 22, Hantverk gravyr B3, Rida 7, Värdesätta metaller 16
Magi: Symbolism 22, alla symbolistbesvärjelser, inklusive den som beskrivs i appendix, med skicklighetsvärde = 18 -(skolvärde/2), ANTIMAGI13, LIVFÖRLÄNGNING 3.

Borkon har levt ensam i Moril Dilaz och utövat symbolism. I detta gebit har han blivit, mycket duktig men då han inte samarbetar med magikergillet har han fått dåligt rykte. Att han hållit sig undan har delvis berott på att han är till en fjärdedel dyl, vilket kan anas i hans ansikte. Det var också därför han sade sig vara villig att hjälpa sina folkfränder att ta över staden.

Magikern är lång och smal och lätt kutryggig. Hans ansikte är förtorkat som ett gammalt fikon och har djupa veck och stora håriga födelsemärken här och var. Han ser betydligt äldre ut än han är, och tittar man på honom en stund kan man känna igen dyldragen. Blicken är kall och beräknande. Vanligtvis klär han sig i en lång och smutsig grå tygrock som släpar i trottoarerna och därför har fransats nertill.

Borkon är mycket otrevlig. Han drar sig inte för att förolämpa och irritera folk, om han inte tror att det kan vara farligt för honom. Han uttrycker sig lakoniskt och undviker längre ögonkontakt, för att man inte ska lägga märke till hans dyldrag.



Han är helt övertygad om att Ödet styr allt, vilket gör att han inte blir nedslagen om något går snett. Tidvis kan han bli deprimerad och tycka att det inte är lönt att göra någonting, då allt tycks förutbestämt.

Hebrix, Birixor och Kadarax

Hajmän
16,18 och 14 (mogna)

Grundegenskaper

STY	16	SMI	17	KAR	5
STO	10	INT	9	KP	12
FYS	14	PSY	10	SB	—

Skydd: naturligt
Stridsfärdigheter: Bett 16, Dolk (i människogestalt) 13
Övriga färdigheter: Bluff 12, Övertala 14, Simma 20, Hoppa 12, Klättra 11, Änterhake 9

Dessa tre hajmänsbröder arbetar som lönnmördare åt dylerna. De är i regel pålitliga men har ibland svårt att ta order. Vanligtvis är de bara vakna på nätterna och håller sig då så mycket som möjligt i vattnet som hajar för att undvika upptäckt.

Rondolf Tandlöse

Människa, felicier
53 år

Grundegenskaper

STY	10	SMI	9	KAR	10
STO	9	INT	11	KP	10
FYS	11	PSY	13	SB	—

Skydd: nitläderharnesk
Stridsfärdigheter: Dra vapen 15, Taktik (till sjöss) 17, Två vapen (dolk och kroksabel) 15, Kortsvärd 8, Dolk 18, Handyxa 12, Bredsvärd 12, Huggare 10, Kroksabel 18, Liten sköld 16.
Språk: Feliciska 4/3, Kimzon 3/0, Zorakiska 4/2
Övriga färdigheter: Geografi 15, Värdesätta generell 16, Förhöra l O, Hasardspel 13, Undre världen 19, Navigera 12, Sjökunnighet 16, Simma B4

Rondolf är en medelålders piratkapten. Han har härjat i Kopparhavet under många år, där han har blivit känd och fruktad. Han har även haft en betydande position inom hierarkin på den legendariska piratön Mytos. Efter ett svek mot alltför mäktiga personer på samma ö tvingades han fly Kopparhavet. I Magilre träffade han Miril Gereid och accepterade hans anbud om riklig betalning mot att han hittade en harebir och drev in den i viken mot Moril Dilaz. Tandlöse vet ingenting om Mirils egentliga planer, mer än att han ska försöka få vulkanen att få ett utbrott. Han har inget intresse av att känna till dem heller, utan tänker bara på de klingande guldfogar som väntar på honom. Med dem skulle han kunna köpa sig fri och åter få arbeta i Kopparhavet, där de stora pengarna finns att tjäna.

Kaptenen är kort och går lätt framåtlutad. Hans hud är lätt rynkig, och det svarta håret hänger i stripor ner till axlarna. Ögonen är insjunkna, mörkbruna och intensiva. Under den stora, knöliga potatisnäsan finns en krafig slokmustasch. Skägget klipper han slarvigt en gång i veckan, vilket ger upphov till obehaglig stubb. Som namnet antyder finns endast ett fåtal gulnade tänder kvar i hans mun. En ring med en stor tand hänger i hans vänstra öra.

Tandlöse klär sig säckigt i brokiga färger. Det hänger alltid en mängd vapen från hans bälte vilket gör att det skramlar när han går. På grund av en skada i ena benet haltar han lätt. På huvudet har han en stor svart slokhatt med en påfågelfjäder.

Rondolf är lättirriterad och burdus, men han har tvingats lägga band på sig för att göra dylerna till freds. De har även gjort klart för honom att han ska hålla tyst om det han vet, men han tycker inte om att bli hunsad och skulle, mot lämplig betalning, kunna avslöja en del. Han har en förmåga att alltid se folk som lättlurade våp, men i verkligheten är han själv inte klipskare än många andra.



Tandlöse talar inte magilliska, vilket gör att det är svårt att förstå honom (ett sätt att göra detta tydligt för spelarna är att man talar med en kraftig accent och om vart annat blandar in okända ord när man spelar honom). Rösten är väsande, och han spottar ofta när han talar.

Liebonhoo'Retif& Minis hoo'Stuliter

Människor, dyler
29 och 32 år

Grundegenskaper

STY	16	SMI	13	KAR	11
STO	14	INT	11	KP	14
FYS	13	PSY	10	SB	—

Skydd: Nitläderharnesk, abs 3.
Stridsfärdigheter: Stridsklubba 17, Stor sköld 15, Stor träklubba 15, Långspjut 16, Taktik 6
Språk: Magilliska 4/3
Övriga färdigheter: Upptäcka fara 12, Överlevnad Berg 17, Stadskännedom Moril Dilaz 8, Kamouflage 10, Lyssna 10, Undre världen 6.

Dessa två dyler är de som direkt under Miril Gereid har ansvaret för dylernas invasion. Det är de som har kontakt med hajmännen och de är dessutom ledare för de dyler som finns i staden. Vanligen finner man dem i högkvarteret vid Gikarikanalen 4, där de gör upp planerna för anfallet.

Båda har ett utpräglat dyliskt utseende, vilket gör att de försöker hålla sig undan och vill därför inte synas i staden om det är möjligt.

Liebon och Minis har den jordnära och lätt brutala dyliska inställningen. De har ibland svårt att samarbeta med Miril Gereid men vanligtvis fungerar det och de litar på att han gör rätt. Ibland tvingar de dock igenom egna idéer för att demonstrera att Miril inte ensam har makten.

Hertig Marcaril Margus

Människa
41 år

Grundegenskaper

STY	14	SMI	12	KAR	16
STO	15	INT	15	KP	10
FYS	14	PSY	13	SB	—

Skydd: Normalt inget
Stridsfärdigheter: Slagsvärd 14, Lans 1O, Stor sköld 13, Bredsvärd 12, Dolk 7, Dra vapen 12, Taktik 15
Språk: Magilliska 5/4, Klomelliska 3/1, Zorakiska 4/3
Övriga färdigheter: Administration/Juridik 13, Historia (Magilre, något friserad för att framhäva landets förtjänster) 12, Heraldik 14, Övertala 15

Hertig Margus var i sin ungdom en mycket framgångsrik riddare men tvingades avstå från detta när han ärvde hertigtiteln.

Hertigen är lång, med ett vist men inte gammalt ansikte. Han har välfriserat pipskägg och mustascher och nötbrunt hår till nacken.

Han är vänlig och rättvis men med den vanliga adliga inställningen att alla ska göra som han säger och alltid tycka som han. Talar med myndig röst som ibland tuppar sig när han särskilt vill poängtera något.

Rhys

Okänt ursprung
Mycket gammal

Grundegenskap av intresse
STO 9

Språk: Alla som finns 4/4
Färdigheter: alla som han behöver 25
Magi: Alla magiskolor och alla besvärjelser som finns 25 (Rhys har forskat fram besvärjelsen LUFTBUBBLA (beskrivs nedan) samt en mängd andra såsom PLOCKA PARASITER FRÅN SJÖGRÄS, TALA MED PLANKTON och UPPVÄCKA DÖD EREMITKRÄFTA.

På botten i viken utanför Moril Dilaz ligger Rhys boning. Vattnet är alldeles klart, och grönt ljus silar ner från ytan oavsett om det är natt eller dag. På botten vajar snår av sjögräs och tång och stora havstulpantäckta stenar ligger här och var. Mellan några sådana ruvar en koja, övervuxen av sjögräs och med småfisk simmande in och ut genom fönstergluggarna. Här bor Rhys. Till honom har sällat sig en grupp delfiner och sjöhästar i olika storlekar. En grupp havsälvor finns alltid i närheten. När man kommer hit behöver man inte längre hålla andan utan kan andas vattnet som om det vore luft. Man flyter heller inte till ytan, utan står stadigt på botten.

Se för övrigt Historien om Rhys i beskrivningen av Moril Dilaz

Rhys är en kort man med ett kraftigt vitt skägg som flyter omkring i vattnet. Han har små runda ögon som plirar på dem han talar med. På huvudet har han en pärlemorfärgad struthatt utan brätten och med nedvikt topp. Längst ut på hatten sitter en gnistrande stjärna. Han bär en pärlemorfärgad, vid rock med hög krage. Denna, i likhet med hatten, är täckt av mystiska symboler som tycks flyta omkring med vattnets rörelser.

Rhys anser sig ha levt så länge att han kan ta livet som ett skämt. Han ser allvaret men tycker inte att det är något större problem (han kan ju klara av det mesta). Om någon ber honom om hjälp eller råd kan han ingripa men tycker egentligen att det finns andra viktigare saker att syssla med, som att sköta om de delfiner som simmar omkring hans stuga, och att plocka bort smuts och parasiter från sjögräset.

Man bör inte låta Rhys bli rollpersonernas ledare, och inte heller deras springpojke (vilket man kanske lockas till då man ser vilka färdigheter han har). Låt honom vara något mystiskt som finns långt nere på vikens botten. Om man inte vill att rollpersonerna ska träffa honom mer än en gång (vilket gör honom som allra mest mystisk) finns det inget som säger att han är kvar när de återvänder till platsen där de hittade honom.

Alzia

Människa
37 år

Grundegenskaper

STY	16	SMI	12	KAR	13
STO	15	INT	12	KP	16
FYS	18	PSY	11	SB	—

Skydd: Normalt inget, äger ett harnesk av nitförsett ödleskinn, abs 3.

Stridsfärdigheter: Slagsmål 14, Stridsgissel 12, Stor träklubba 15, Bredsvärd 16

Språk: Magilliska 5/4

Övriga färdigheter: Träsköverlevnad 18, Läkekunskap 5, Zoologi 14, Hantera fällor 13, Upptäcka fara 12, Kamouflage 10, Orientering 9, Kanot 15, Simma 4

Alzia var förr om åren en av de som mest energiskt sökte efter försvunna skatter i Efronzink. I denna hemska miljö blev hon hemmastadd och tillsammans med en grupp vänner slogs de mot träskens djur och monster. Under denna tid blev hon en gång biten i foten av en giftig orm, så att foten svällde upp och hon inte längre kunde gå. Samma dag jagades gruppen av en flock elefantiner, och för att undkomma med livet i behåll lämnade hennes färdkamrater henne i sticket, i tron att elefantinerna skulle stanna och nöja sig med henne. Alzia undkom emellertid och lyckades fly ut ur träsket. Hon hyste inga känslor av hat, bara djup besvikelse över hur fega och nesliga hennes "vänner" hade varit. Hon försökte länge hitta andra som kunde följa med henne in i träsket igen, men ingen vågade eftersom berättelserna om det var så avskräckande. Att gå in ensam skulle vara rena självmordet och därför bytte Alzia syssla helt. Hon slog sig ner i Estra i baroniet Gabrika, och öppnade ett värdshus tillsammans med den son, Veroniz, som hon fick några månader efter det att hon lämnat träsket (hans far var en av Alzias färdkamrater). På sin fritid sysslar hon med att skriva ner vad som hänt under sina resor i träsket. Hon engagerade sig tidigt i motståndsrörelsen och lät dess medlemmar hålla till i värdshusets källare.

Alzia är lång och robust och starkare än de flesta män. Hennes ansikte är vänligt men inte direkt vackert. Håret är brunt som mahogny och hopsatt i hästsvans. Vanligtvis klär hon sig i en kraftig byxkjol av linne och vit, puffärmad skjorta. Kring halsen har hon en läderrem med en stor tand från en okänd träskvarelse. På fötterna bär hon grova läderkängor.

Alzia ser allt mycket enkelt och praktiskt. Hon är en jordnära person som vill se saker gjorda, utan att bry sig så mycket om ifall de görs med finess eller inte. Hon tycker om utmaningar, men har på senare tid blivit mer försiktig då det gäller våghalsiga saker. Hon känner samhörighet med bönderna i Estra och hjälper dem så mycket hon kan. Emellertid är hon fortfarande intresserad av att bege sig till Efronzink och avsluta vad hon påbörjade i sin ungdom. Om hon hittar rätt färdkamrater är det mycket möjligt att hon gör slag i saken och beger sig dit.

Hon är inte långsint, men har mycket svårt att glömma hur hennes tidigare vänner svek henne.

Nu, när hon sett hur lojalitet kan skifta med förhållandena, har hon blivit försiktigare och är inte längre lika godtrogen.

Asterion

Människa
58 år

Grundegenskaper

STY	9	SMI	9	KAR	18
STO	12	INT	17	KP	11
FYS	10	PSY	15	SB	—

Skydd: Inget
Stridsfärdigheter: Inga
Språk: Magilliska 5/5, Klomelliska 4/2, Kejserlig jori 4/3, Zorakiska 3/3
Övriga färdigheter: Övertala 16, Kulturkännedom generell 15, Historia 8, Områdeskännedom Magilre 10, Geografi sydvästra Ereb 13, Språkkunskap 6, Bluff 13, Köpslå 6

I sin ungdom var Asterion en handelsman, som for från stad till stad i västra Ereb. Han lärde sig flera språk och hörde många sagor under dessa resor, men han vann ingen större framgång som köpman och var tvungen att ta sig fram på de arbeten han kunde utföra. En tid var han tolk och



en tid var han sjöman. Som gammal återvände han till Magilre och bosatte sig i Estra. Där sade han att han var en gammal äventyrare som varit med om så mycket att han nu måste ta igen sig. Han fick lov att bo kostnadsfritt på värdshuset Alzia och Ziploditen om han underhöll gästerna med sina berättelser varje kväll. Han hade hört många sagor som han berättade på kvällarna vid brasan, och med det håller han ännu på med. Numera bor han i en liten stuga bredvid värdshuset.

När motståndsrörelsen bildades i byn var Asterion den ende som trodde att den skulle kunna nå sitt mål, han hade nämligen sett liknande grupper lyckas i andra länder även om han också sett vad som hände allt som oftast. Tacksamt tog han hand om ledningen av gruppen. Asterions ledarskap är mycket viktigt för att gruppen ska fungera, eftersom de övriga inte är särskilt duktiga på att organisera arbete och att samarbeta.

Asterion går klädd i ovårdade kläder, och har det gråsprängda håret och skägget i ett virrvarr, vilket gör att han ser betydligt äldre ut än vad han är. Hans ögon är insjunkna och pannan, som är låg och kraftigt sluttande, har flera djupa veck. Ögonen är dock pigga och då och då ger han ifrån sig ett rungande skratt som visar att han minsann inte är någon gammal gubbe. Vid en första anblick ger Asterion intryck av att vara en vänlig, gammal man som man kan lita på.

Asterion ler och är vänlig mot alla, och deltar med sin fulla kraft i kampen mot baron Castorin. Han har dock fortfarande ångest för att han inte lyckades som handelsman och har kommit på att ett sätt att förverkliga sina drömmar om makt och pengar och återfå sitt självförtroende. Hans plan är att så fort motståndsgruppen (som han verkligen tror på) lyckats tvinga baronen av tronen ska han själv sätta sig på den och bli baron över Gabrika. För att underlätta detta såg han till att bli motståndsgruppens absoluta ledare. Teoretiskt sett skulle någon annan i gruppen kunna få igenom något som Asterion inte samtycker till, men i praktiken är han en diktator. Detta har han lyckats dölja mycket väl. Den enda som höjt ett ögonbryn är Alzia som tycker att Asterion har fått för stora befogenheter, men hon har inte sagt något om detta till de andra.

Asterions ring: Asterion lyckades köpa en magisk ring av en berusad handelsman i sin tidiga ungdom. Denna innehåller SANNHÖRSEL försörjt av NEXUS. Asterion har den alltid på fingret och kollar alltid om det andra säger till honom är sant. Han litar helt på ringen. Magin är dock inte helt perfekt och i ett fall av fyra får bäraren fel svar. Om rollpersonerna skulle ljuga för Asterion är det sålunda inte helt säkert att han får veta detta. Märk väl att ringen bara meddelar om det som sägs är sant eller lögn. Den berättar inte hur det egentligen ligger till.

Sartibug Kroppsvrängaren

Människa
53 år

Grundegenskaper

STY	10	SMI	10	KAR	8
STO	12	INT	15	KP	11
FYS	9	PSY	13	SB	—

Skydd: Normalt inget
Stridsfärdigheter: Inga
Språk: Magilliska 5/5, Uråldriga språk (bestäm själv vilka) 3/3, Zorakiska 4/3
Övriga färdigheter: Drogkunskap 8, Läkekunskap 7, Bluff 13, Överklasstil 14, Stadskännedom Munzga 10, Provsmaka 13, Övertala 14
Magi: Animism 12, RENA 3, FÖRÄNDRA 4, HELA 3

Sartibugs magiska kunnande är så dåligt att chansen att han ska drabbas av snedtändning är tre gånger större än normalt och ofta är han drabbad av en eller flera av snedtändningarnas effekter.

Han är något över normallängd och smal som en tändsticka. Hans huvud är runt som en boll och det oerhört lockiga håret står ut från sidorna och lämnar hjässan kal. Ögonen är djuptinsjunkna och vilar i ett tunt lager fett. På näsan sitter ett par halva läsglasögon med guldbågar. Huden är lätt rynkig och gulaktig, med små håriga födelsemärken här och var. Han klär sig alltid i samma mörkbruna läderrock och har ofta en väska fylld med allehanda läkemedel och droger med sig.

Sartibug är en ganska dålig magiker, och är själv medveten om det. Han är emellertid smart och har lyckats manipulera baron Castorin så att han helt och fullt litar på honom. Han har fått uppdraget att styra baroniet av baronen själv så länge Castorin är sjuk, vilket Sartibug inser kommer att vara länge om han spelar sina kort väl. Så länge både Asterion och Algotis är vid liv är de upptagna med varandra och Sartibug kan vara lugn. Han försöker hålla läget vid status quo och kommer, vad än rollpersonerna väljer att göra, att vara emot dem. Anledningen till att Sartibug föll i baron Castorins gunst var att han vid ett tillfälle gav honom en dos sarsilu, vilket lättade Castors sinne och övertygade honom om att Sartibug var den slutgiltiga lösningen på hans plågor. Sartibug fungerar som ledare för de övriga helarna, som är hans assistenter.

Han är snål och otrevlig men har en oförskämt välutvecklad förmåga att ställa in sig hos folk, som tar hans lösa tal på allvar. Han älskar makt och pengar och kommer att offra mycket för att behålla sin ställning som faktisk regent över Gabrika. Sartibug vet dock att det går fler ziplodittåg och utsätter sig själv inte för direkt livsfara för att få behålla makten.

Sartibugs stav: Helaren har en stav som är formad som en orm. Staven är faktiskt en orm som förvandlats med en variant av förstening som gör den förhäxade till trä istället. Staven innehåller LADDNING E4 och har således 20 poäng PSY som Sartibug kan disponera. Staven har vissa nackdelar. När den tillverkades slog besvärjelsen en aning fel. Detta innebär att ormen blir levande ungefär tre minuter i veckan. När den sedan förvandlas till trä igen kan den ha ändrat form, vilket gör att staven kan få de mest underliga, inte helt stavmässiga former. Det händer också att staven kryper iväg, och kan därmed vara svår att hitta.

Algotis Ferizan

Människa
38 år

Grundegenskaper

STY	12	SMI	13	KAR	16
STO	9	INT	14	KP	10
FYS	11	PSY	10	SB	—

Skydd: Normalt inget
Stridsfärdigheter: Värja 13, Taktik 14
Språk: Magilliska 5/5, Klomelliska 5/4
Övriga färdigheter: Administration/juridik 16, Områdeskännedom Magilre 9, Bluff 15, Förhöra 9, Överklasstil 16, Övertala 14, Rida 16

Algotis Ferizan är en skicklig politiker och strateg, som tyvärr aldrig nått någon ledarposition utan har fått nöja sig med att vara rådgivare och högra hand åt baron Castorin i Gabrika. Då baronen mestadels har varit sjuk har Algotis ändå fått styra ganska obehindrat. Baronens sjukdom har också varit ett skäl att motivera kraftigt höjda skatter, som till stora delar har gått direkt till Algotis. Detta förhållande rådde i drygt tio år, men bröts snabbt då helaren Sartibug Kroppsvrängaren kom i baronens gunst. Algotis fick sluta som rådgivare och stand-in och fick istället en usel post som skatteindrivare. Detta har retat honom enormt och han ruvar på hämnd. Helst vill han göra slarvsylta av både baronen och Sartibug, men han vet att för att något sådant ska kunna förverkligas måste den irriterande motståndsgruppen utplånas. Därför anställer han rollpersonerna att mörda "svanen" alias Asterion (vilket han, helt korrekt, tror kommer att upplösa motståndsgruppen). Dessutom tror han att han kan vinna folkets förtroen-



de om han störtar den inbillningssjuke baronen (varför inte med hjälp av rollpersonerna?). Varken Sartibug eller baronen känner till att rollpersonerna kontaktas av honom, men de kommer inte att bli gramse om de får veta det.

Den förre rådgivaren är en kort man, med lätt brunbränd hy och stolta ansiktsdrag. Hans hår är blont, jämnlångt i nacken och bakåtstruket. Han har även små välansade mustascher. Ögonen är blå. Klädseln är alltid mycket påkostad, gärna av blått siden med mycket guldsmycken och krås. Rösten är vänlig, men blir överlägsen när han anser sig vara av högre i rang än den han talar till.

Algotis går mycket sällan till fots utan rider istället på sin vita häst med flätad man så ofta hankan.

Algotis är vänlig och inställsam mot dem han anser vara värdiga det, men otrevlig och kort mot andra, som han tenderar att kalla bönder eller "grå". Han är för adelns ideal och har förmågan att tala sig ur situationer, likt de flesta magiller.

Hans stubin är kort och blir han tillräckligt provocerad kan han få explosionsartade vredesutbrott där han har svårt att hålla ordning på vad han gör. När det gäller hämnden på Sartibug och baronen har han insett att han måste vara diplomatisk och försiktig för att lyckas.

Han har svårt att se själsliga värden i livet och hans stora mål är makt, pengar och andra världsliga nöjen.

Baron Castorin

Människa
47 år

Grundegenskaper

STY	9	SMI	6	KAR	7
STO	14	INT	10	KP	13
FYS	8	PSY	11	SB	—

Skydd: Inget
Stridsfärdigheter: Inga
Språk: Magilliska 4/3
Övriga färdigheter: Heraldik 7, Överklasstil 10 (praktiseras aldrig), Historia 8, Områdeskännedom Magilre 6

Som tidigare nämnts lider Castorin av inbillningssjuka och är till 80% av sin tid sängliggande, i tron att han är drabbad av någon sjukdom. Den övriga tiden passar han på att njuta så mycket han kan av livets goda och lämnar problemen med baroniets styre åt Sartibug Kroppsvrängaren.

Castorin är en storvuxen man, som saknar styrka och fysik på grund av långvarigt sängliggande. Hans hud är missfärgad och kroppen delvis deformerad efter misslyckade försök att bota honom. Håret är korpsvart och står för det mesta åt alla håll. Han har inte tvättat sig, annat än i mystiska helares kurbad, på flera år och luktar inte så gott. De få gånger han klär sig använder han exklusiva kläder av traditionellt joriskt slag som helt skär mot resten av hans uppenbarelse.

Baronen är otrevlig och alltid irriterad, enligt honom själv på grund av de plågor han besväras av. Han tycker sig ständigt ha ont och anser att helarna och magikerna han anställer är klåpare som inte lyckas bota honom. Sartibug anser han vara den bäste, eftersom denne då och då lyckas bota honom till en del (via sarsilu och andra uppiggande droger). Han har ingen som helst förståelse för att folket tycker att skatterna är höga. Istället borde de donera allt de äger och har för att främja hans, deras vördade härskares, vård och inte vara så otacksamma som de är nu.

Ny växt

Sarsilu

Effekt (vid första användningen): Drogen skärper personens fysiska och psykiska uthållighet kraftigt (STY, FYS och PSY x 2). Dessutom förlänger den användarens liv med en månad.
Form: De gula kronbladen av sarsilublomman.
Konsumtion: Torkas och ätes.
Väntetid: Efter några minuter faller användaren i ett rus liknande det som kommer av alkohol. Ruset försvinner efter en timme och då tar effekten vid.
Verkningstid: En månad.
Efterverkningar: Drogen är mycket svagt beroendeframkallande, men när man väl är beroende är det nästan omöjligt att ta sig ur det. Successivt blir verkningstiden kortare (även för åldershämmandet) och effekten minskar (gäller inte den åldershämmande delen). Efter några års regelbunden konsumtion får användaren svåra abstinensbesvär om han inte får sina doser. Efter ytterligare en tid har drogens effekt på STY, FYS och PSY försvunnit helt och grundegenskaperna sänks istället med ett per halvår. Rusen vid intagandet av drogen blir kraftigare. I slutstadiet blir användarens hud grå och skrynklig, musklerna har förtvinat så att han inte längre kan gå, tänderna faller ut och ögonvitorna smälter samman med irisarna.
Färdighet: Ingen, bara vetskapen om att det är sarsilublommans kronblad som man låter torka och därefter äter.

Besvärjelser

LUFTBUBBLA

E
10
Beröring
S/4 timmar

Denna besvärjelse skapar en luftbubbla med en total diameter på 1,5 meter per effektgrad kring en person. Besvärjelsen kan endast användas under vatten. Kommer bubblan över vattenytan spricker den. Bubblan har ett geléartat skal, vilket gör att personen inuti den inte blir våt. Personen har full kontroll över hur bubblan ska förflytta sig, vilket den gör med en hastighet av 15 rutor/SR per effektgrad. Bubblan är därmed ett utmärkt transportmedel under vatten.

Vid hög fart lämnar bubblan ett spår av små bubblor efter sig som stiger mot ytan.

När magikern har lagt besvärjelsen har han ingen kontroll över hur bubblan styrs om han befinner sig utanför den, men kan upplösa den efter behag.

Det är möjligt att dela upp bubblans radie på flera små bubblor. För varje meters radie kan bubblan lyfta trettio BEP eller tjugo STO.

Exempel: En LUFTBUBBLA E4 kan ge en bubbla med sex meters diameter som kan lyfta 180 BEP, två med tre som kan lyfta 90 BEP var, eller fyra med 1,5 som kan lyfta 45 BEP var.

HETSA

S
20

Denna symbol tvingar den förhäxade att kasta sig mot symbolen. Den förhäxade glömmer bort var den befinner sig och vad den håller på med, och slutar inte springa, flyga eller simma förrän den har slungat sig mot symbolen med full kraft. Den förhäxade stannar upp om symbolen kommer ur sikte eller om den förhäxade skadas innan han når fram. Symbolen kräver en effektgrad för varje lO STO.

Ny varelse

Harebir

Hemvist: På botten av djupa hav
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: l

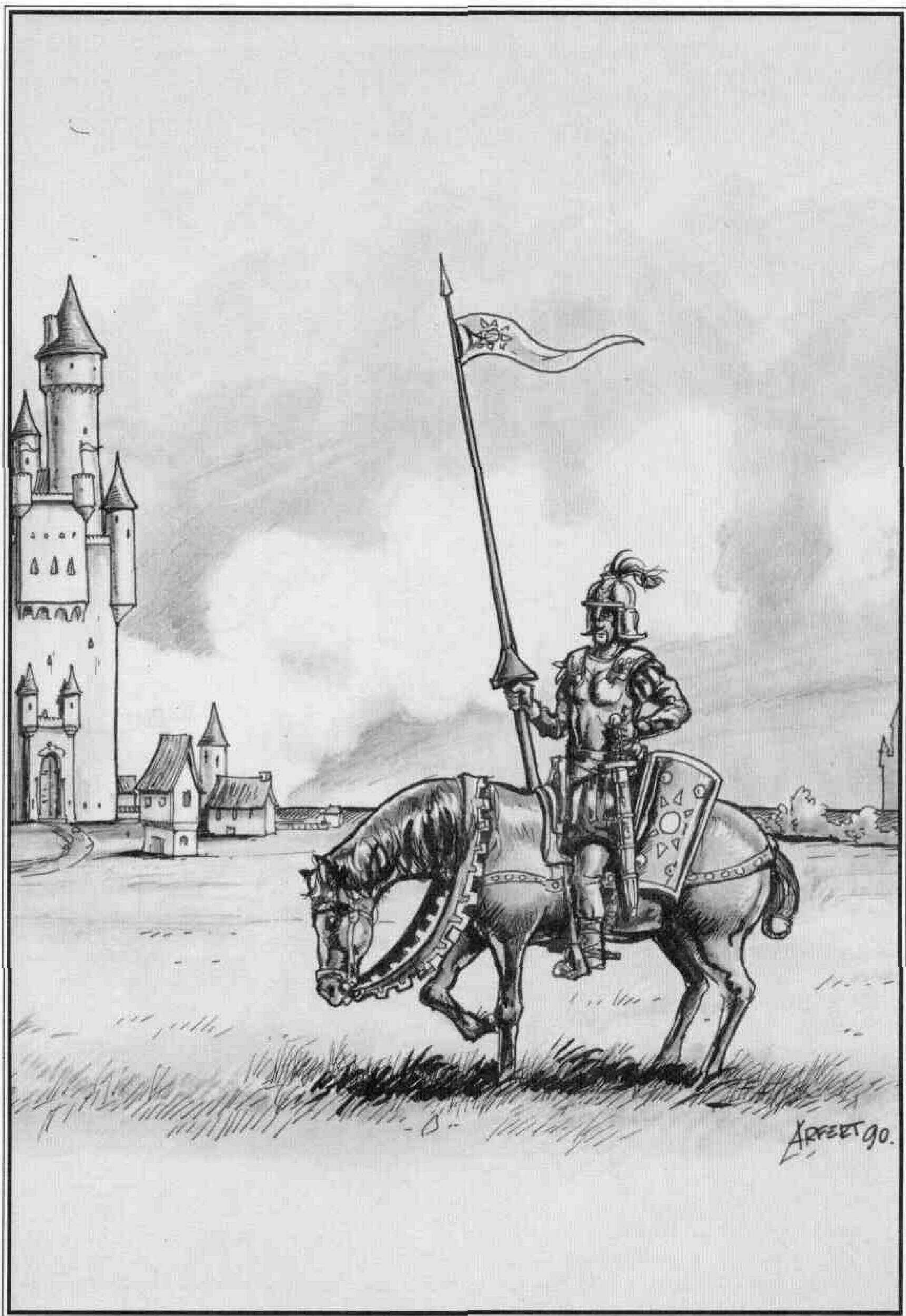
Grundegenskaper		Typvärde
STY	STO	210
STO	1T20+200	210
FYS	1T20+150	160
SMI	5T6	24
INT	3	3
PSY	3T6	11

Naturliga vapen	GC	Skada
Bett	20	2T6 (halv skadebonus)
Påsimning	20	endast skadebonus

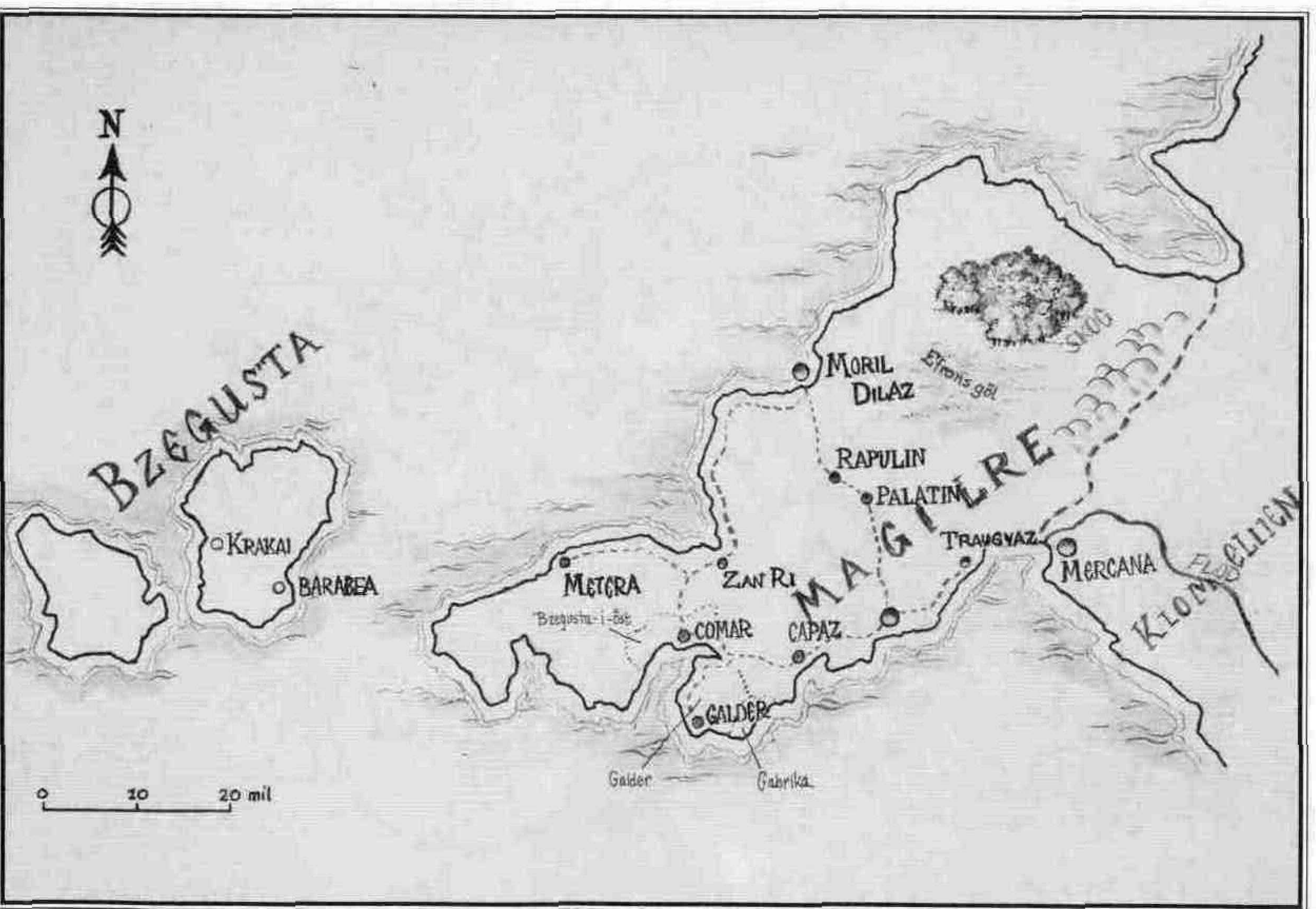
Naturligt skydd: 22 poäng hornplåtar
Förflyttning: S30
Färdigheter & förmågor: Upptäcka fara 20, Lyssna 15, Sonaravsökning 15

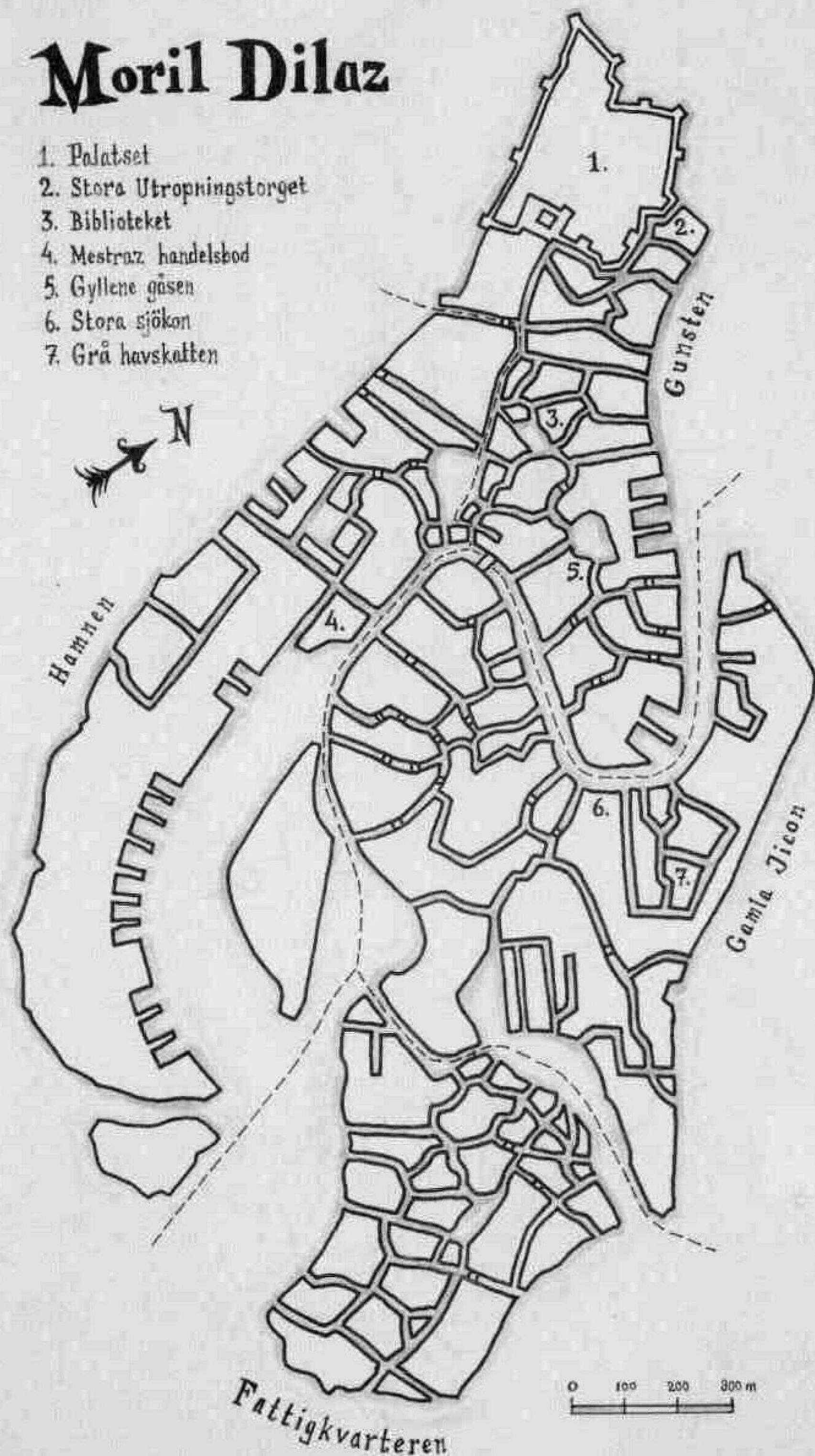
Harebiren är ett sjöodjur som lever ibeckmörkret nere på havens botten. Den liknar en jättelik groda men har kraftiga simfenor istället för framben. Huden är helt vit och täckt av hårda hornplattor med vassa taggar.

Vanligtvis lämnar harebirerna aldrig havens djup, men vid de fåtaliga tillfällen det händer åstadkommer de kraftiga magiska urladdningar i form av plötsliga och oförklarliga stormar.

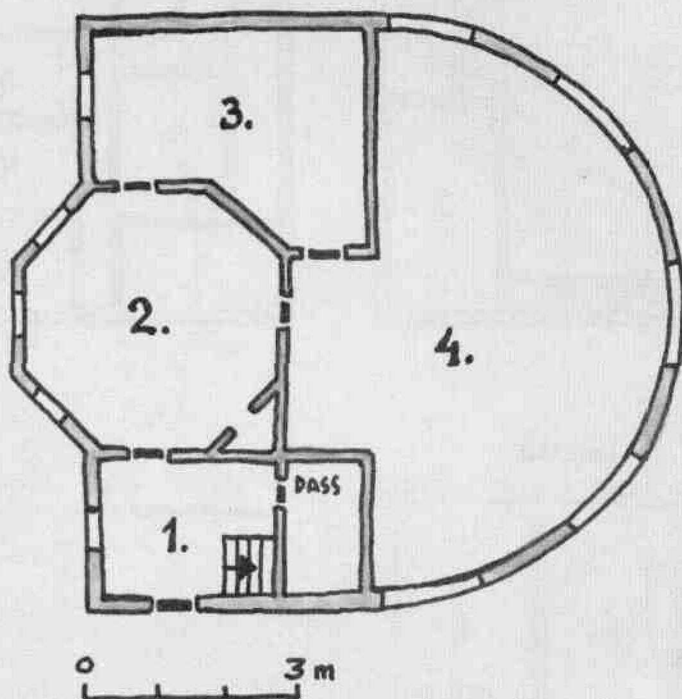



TRAKORIEN
N
BZEGUSTA
MERELD
MORIL DILAZ
MAGILRE
KLOMELLIEN
MUNZGA
MERCAN
TRISKA
GOIANA
KARDIEN

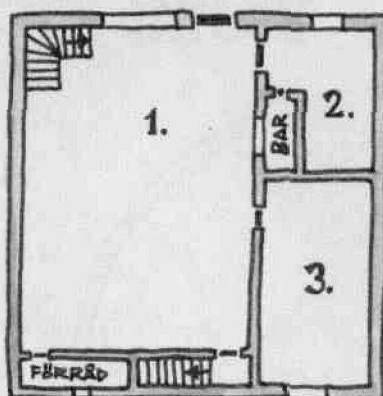

N
BZEGUSTA
KRAKAI
BARABEA
METERA
Bzegusta-i-Öst
COMAR
ZAN RI
CAPAZ
GALDER
Galder
Gabrika
MAGILRE
MORIL
DILAZ
RAPULIN
PALATIN
TRAUGVAZ
MERCANA
0 10 20 mil

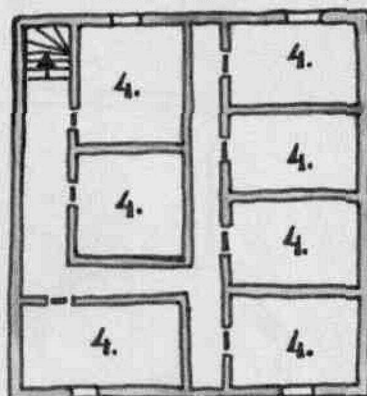


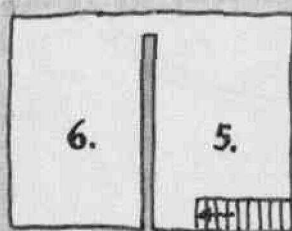
Moril Dilaz
1. Palatset
2. Stora Utropningstorget
3. Biblioteket
4. Mestraz handelsbod
5. Gyllene gåsen
6. Stora sjökon
7. Grå havskatten
N
Gunsten
Hamnen
Gamla Jicon
Fattigkvarteren
fastlandet
0 100 200 300 m
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.


ABINZ MATEMATIKERNS BOSTAD
3.
2.
4.
DASS
1.
0
3 m

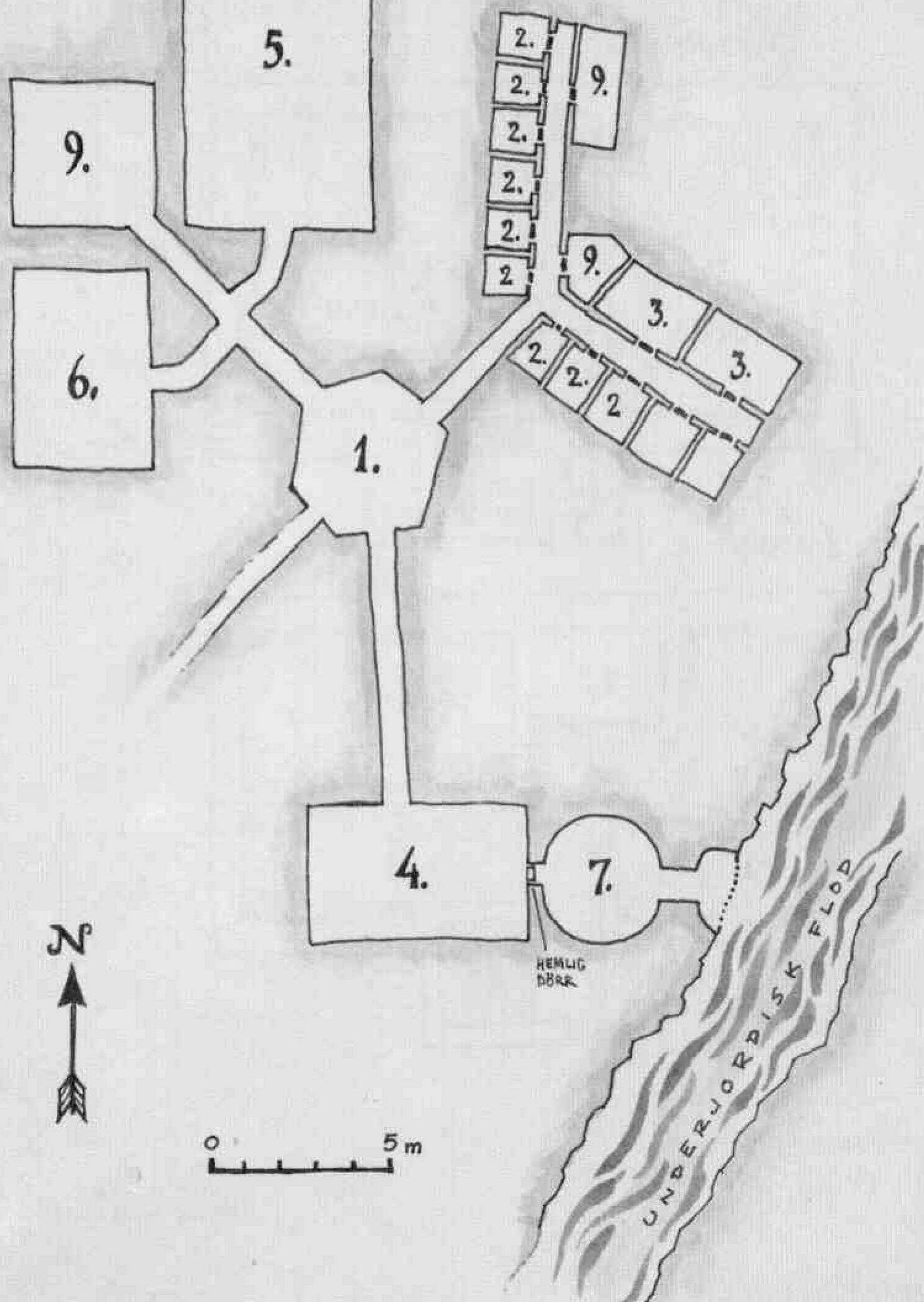
"ALZIA OCH ZIPLODITEN"



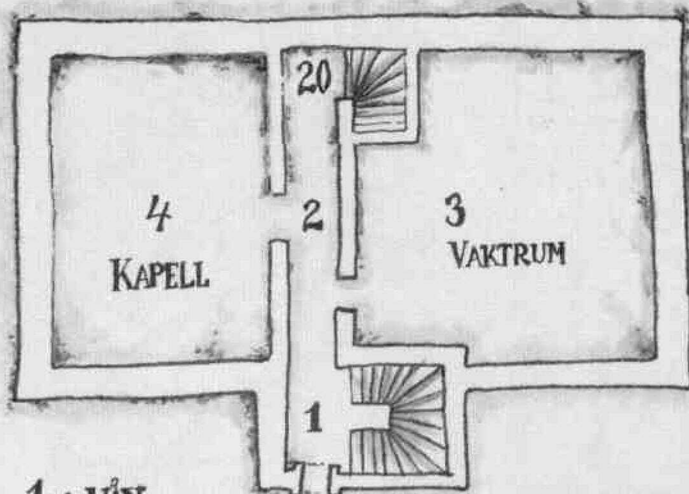


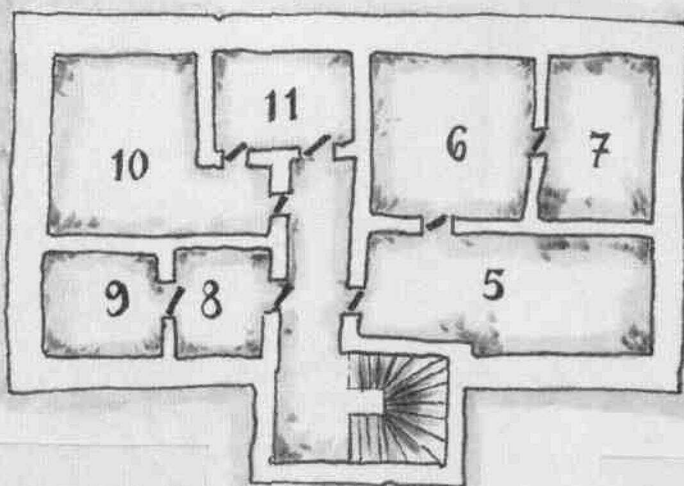


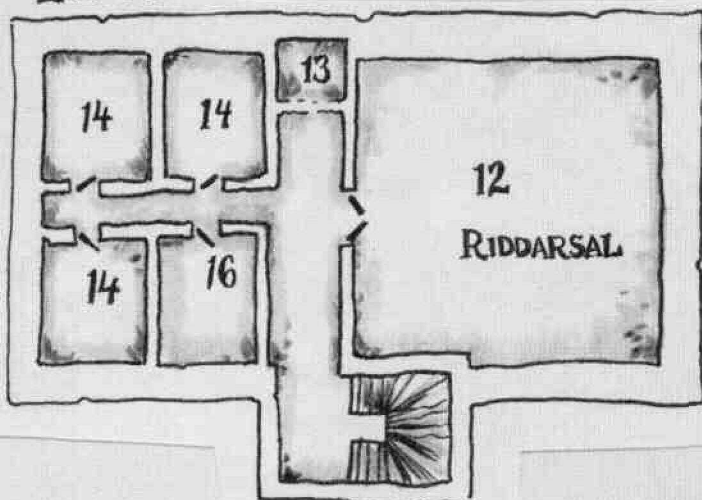


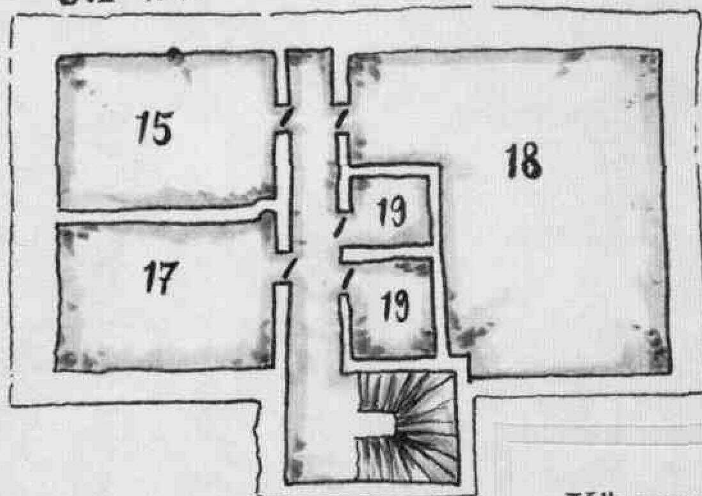

Motståndsrörelsens gömställe
5.
9.
6.
1.
2.
2.
2.
2.
2.
2
9.
9.
3.
3.
2.
2.
2
4.
7.
HEMLIG DÖRR
UNDERJORDISK FLOD
N
0
5 m

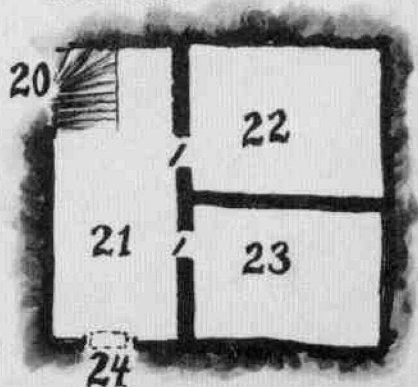
GABRIKAS VÄRN






2:A VÅN
14
14
13
12
RIDDARSAL
14
16


3:E VÅN
15
18
19
17
19


KÄLLARE
20
22
21
23
24

Tempel Ruinen







Kryptan och insektoidernas gångar under Kabrinzi-ruinen



0 2 4 6 m

Magilre

En äventyrsmodul till Ereb Altor



Moril Dilaz är gränder och gator inte av det vanliga slaget. Inga hästar drar vagnar, inga riddare stormar förbi på stolta springare, inga borgare spankulerar mellan husen – för i Moril Dilaz rinner vattnet mellan byggnaderna och invånarna åker båt när de rör sig längs det som annorstädes vore gator av sten eller lera. Rikedomen och prakten är stor, handeln blomstrar och folket lever gott. Men i mörkret under broarna lurar faran...

Gabrikas baron är sjuk. En stor del av baroniets inkomster går till att avlöna en hord av läkare, helare, mystiker och magiker. Medan missnöjet växer smids dolska planer...

En försvunnen helig artefakt har lokaliserats och ska hämtas, men riddaren och munken behöver hjälp. Det handlar om liv eller död – för rollpersonerna...

Magilre innehåller tre korta äventyr som kan spelas på en eller ett par kvällar. Dessutom beskrivs landet, dess invånare, geografi, talekonst, med mera.

Du måste ha Expert Drakar och Demoner för att kunna använda denna modul.



001-0222